免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶のAogu 습니다 小组
3DM-SMV

杂志信息：

名称：游戏机实用技术 VOL.310

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年1月8日

页数：82页

新年新气象，2012不会是终结。

TP4

年末，大作迭出，玩家们迎来欢乐的海洋！

定价 7.80

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

VOL.310

PS3 诞生5周年大事回顾

感官和心灵的双重震撼

全方位感受游戏带来的精彩体验

《最终幻想13-2》制作人访谈

《真三国无双6 猛将传》秘藏武器攻略

《战争机器3》完美研究攻略

《闪乱神乐》忍少女绘卷攻略

《WE2012》+《FIFA12》奖杯成就攻略

2011年11月上
VOL.310
ISSN 1006-5032

无双报道

勇者斗恶龙10 \ 大蛇无双2 \ 噬神者2 \ 纯真传说R \ 英雄传说 \ 圣斗士星矢战记

马里奥赛车7 \ 超级马里奥3D大陆 \ 战国BASARA3 宴 \ 神秘海域3 \ 天启之王

感官和心灵

随着科技的不断向前发展，电子产品的更新换代越发频繁，电视游戏（TVGAME）面临的对手也越来越多，不管是平板电脑也好、手机游戏也罢，想在这个快节奏的世界保存自己的话，就要做出自己的特色，而电视游戏（掌机游戏）也确实在不断地进化成长，那么不断升华的游戏中，又有哪些极具感官刺激的游戏给玩家留下了深刻印象、因此让玩家记忆犹新呢？在本期的开篇企划中，小编们为读者朋友从感官的视、听、触和心灵的悲、喜、恐等方面入手，归纳出了一些比较具有冲击力的游戏，希望大家能够喜欢。

人类的五感分别是视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉，在严峻的大环境下，聪明的游戏制作人们充分利用次世代游戏的机能，针对这五种感官的刺激制作了不同类型的游戏，但因为机能的限制，嗅觉方面暂时还没有体现，不过游戏对心灵的冲击又衍生为悲喜恐等要素。下面将由小编们针对不同感官冲击、心灵冲击的游戏做一个较为详细的推荐和总结，当然这些只是从小编们的角度着眼和归纳的，具有一定的片面性，所以欢迎大家批评指正，同时也希望大家能够去寻找和发现进化中的新类型电视游戏和它们带给玩家的精彩体验。

未闻惊雷先见闪电

感官震撼游戏之视觉篇

在游戏带来的感官冲击中，首当其中的当然是视觉和听觉，而视觉又尤为重要，历来游戏画面质量的好坏一直是评判游戏的一个重要因素，不过随着游戏的发展，一些游戏在视觉效果方面的优异表现，也因此给玩家留下了深刻的印象，下面就请大家跟随小编的脚步，历数一下都有哪些颇具视觉冲击的游戏吧。

LIMBO（译作《地狱边缘》）

PS3下载游戏。获得2010独立游戏节最佳视觉艺术和技术杰出奖。解谜游戏，不管是设计陷阱的时候还是危险来临之前，都需要用自己的眼睛从画面中观察，没有任何文字提示、没有剧情解说、没有对白；全程黑白画面，主角受一击便毙命，所以，大蜘蛛（小BOSS）袭来的时候，玩家心里的那种担心反而让画面更具有压迫感；游戏中大量运用了机械零件和机关，不过一些细节处理更让人拍案叫绝，比如开始某处被绳子吊着的一块腐肉，周围盘旋着许多苍蝇、霓虹灯的灯箱闪烁不停、机器撞击时碰出的火花、箱子落地时会轻轻弹起、被蜘蛛抓住时会结成茧挂在网上、掉落的木屑残渣等等。虽然全程黑白画面，但是背景却很有层次感，而游戏中使用光亮对比要素解谜过关的地方也很多。

《最终幻想XIII》

PS3、XBOX360。发售后就成为热议的系列作第13代，首先，各角色的外貌就非常成功，眼睛、头发、装束，性格与民族风都在外形的刻画中给予了充分的体现；精美的画面确实可以用美轮美奂这个词来形容，虽然是游戏，但是给人的感觉却更像是欣赏一部电影（之后的电影版当然是后话了），漂浮在天空中的巨大乌托邦“茧”带给人的却不尽是震撼，飞机划走城市时反抗军少女的惊鸿一瞥，壮观的场面比比皆是，巨大的建筑群、圣府军与反抗军两票人之间的大规模战斗、戒备中的圣府军射向天空的探照灯群、召唤兽以及巨大化的敌人那电闪雷鸣火光冲天的瞬间……但是，不仅是大场景，小的方面也让人感动甚至更加刻骨铭心，飞越河谷时下面的悦丽景色、天空绽放的焰火、雷霆脸颊留下的一行眼泪等等，怪不得之后被电影化。

《战神3》

PS3平台。既然提到了FF13，就没理由不提一下下面这款画面劲爆的大作——《战神3》。总觉得这部游戏在剧情上占了很大的便宜，热血的剧情可能让制作人血液沸腾了，因此画面也因此变得劲爆无比、扣人心弦。冥王哈迪斯、海皇波塞冬等众神出击时从山上跳下的画面；手持蓝光环绕的奥林匹斯之剑向宙斯宣战时，在周围黑色背景的映衬下更加彰显孤傲的霸气；海皇波塞冬出现时，撞掉石头巨人、在泛着波纹的海中一跃而出，与奎托斯在盖亚身上的猛烈战斗让人目不暇接，甚至海皇死后引起的大海啸也让玩家大呼过瘾……许多游戏都可以用几句话来概述游戏中的精彩镜头，但唯有战神这部作品，从头到尾都非常精彩，从一开始到最后都极具视觉观赏性。太阳神赫利俄斯、潘多拉、雅典娜等众神的出现，每一幕无不让玩家连连赞叹。

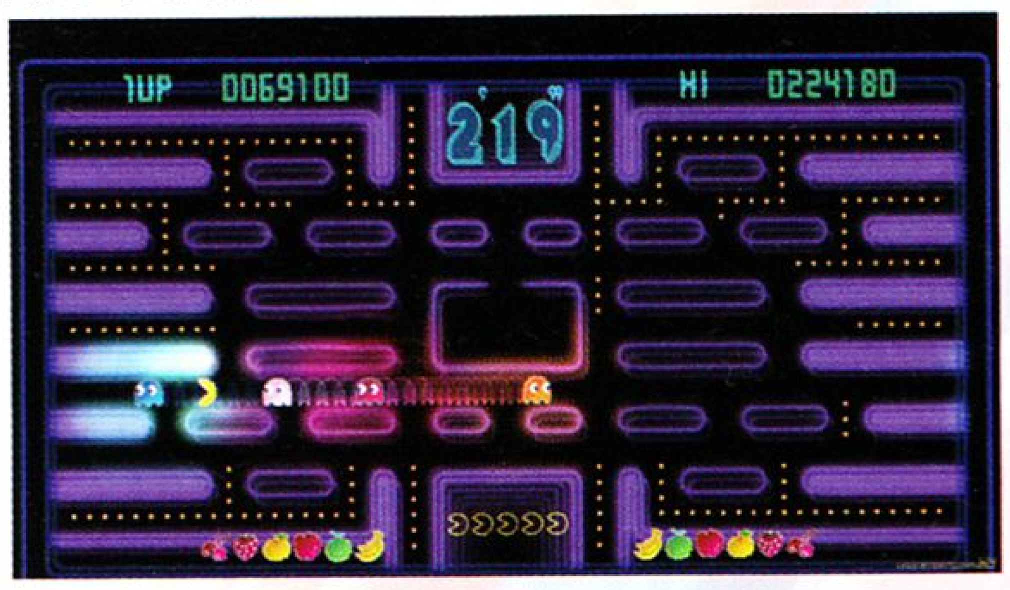
台州市图书馆 10001100014850

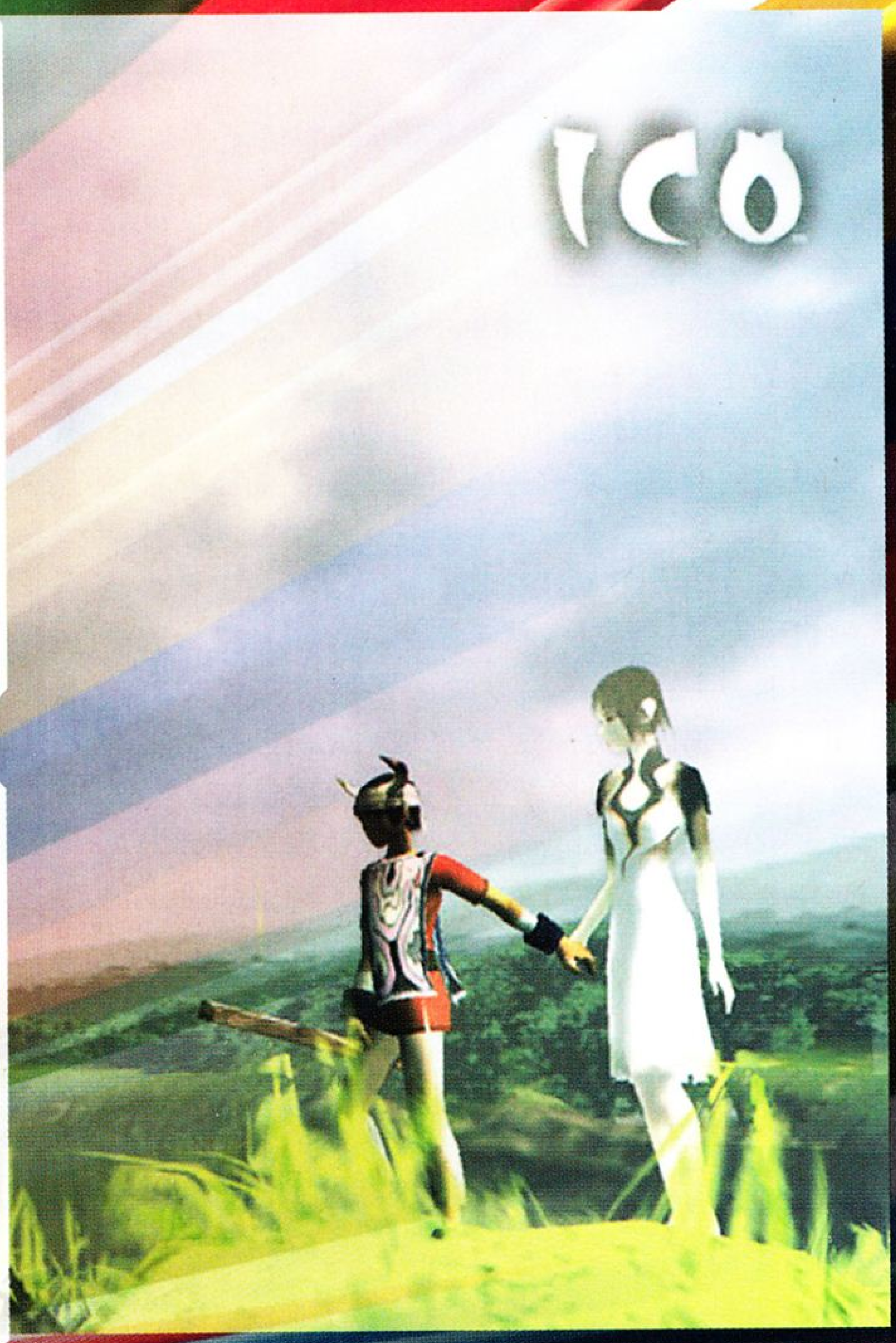
的双重震撼

——全方位感受游戏带来的精彩体验

《吃豆人冠军赛》

PS3下载游戏。是不是只有大游戏才能做到吸引玩家眼球的视觉冲击效果呢？下面这个下载小游戏就可以很好的说明这个问题——《吃豆人冠军赛》。给人的第一感觉就像是彩虹营造的霓虹灯的灯箱，根据玩家行走的路线，还会从左到右不停泛起视觉彩浪，彩浪又分为从左往右刷和从中间往两边刷以及从中间往一边单刷的几种情况，按当时的游戏情况而定；吃了效果以后反击身后的追兵时，会出现整个屏幕震颤闪烁的效果；玩家身后的追兵重叠在一起，会有很绚丽的重影效果；迷宫墙壁的颜色会随着音乐的节拍不时改变，虽然构图简单，但是画面特效不少，色彩搭配也十分丰富，是小游戏中少有的用颜色提升游戏质量的小游戏。吃豆人这个游戏中，因为游戏关卡很多，所以每关颜色搭配的种类也各异，真心的眼花缭乱。





《无限回廊》

PSP、PS3平台。完全依靠黑白线条搭构的益智游戏，由玩家引导木偶安全通过通道才能过关，看似简单的游戏又有什么视觉特效呢？原来在游戏过程中可以使用视觉转换来躲避陷阱，让木偶顺利通过，其中利用到的视觉效果有“主观移动”（即挪动立体回廊让木偶通过）、“主观着地”（即改变视角、产生高低落差，让木偶从高处落到安全的地方）、“主观存在”（即挪动回廊使陷阱被遮盖、让木偶顺利通过）、“主观不在”（即与之前的主观错觉类似，也是遮盖陷阱顺利通过）、“主观跳跃”（即利用不同角度的高低落差让木偶跳到很高的地方以顺利通过）。总之，这是一款充分利用肉眼视觉错误制作的一款益智游戏，与之前介绍的充分利用色彩搭配刺激的《吃豆人冠军赛》有着异曲同工之妙的小成本视觉冲击游戏。

《FLOWER》（译作花）

PS3下载游戏。如果说前面说过的游戏都是通过动作、特效、色彩、错觉等要素带给玩家视觉冲击的话，下面即将介绍的这款游戏则是完全放松眼睛、让心情变轻松的相当于“眼保健操”的保健型视觉游戏了，它就是PS3平台的下载小游戏——《FLOWER》。在轻柔音乐的伴奏下，玩家跟随最初一颗花瓣的脚步，在葱绿色的草之海洋上空飘扬，直到遇见其他花朵，随着滚雪球似的、花瓣越滚越多，景色也越来越艳丽，背景中完全被大自然的气氛所包围，玩家慢慢也和画面中的美丽景色融为一体，达到天人合一的美妙境界，完全不需要考虑如何过关，只需用眼睛跟随画面中随风飘逸的那一片花朵即可，所以说，它是区别于之前几部游戏的保健型视觉冲击游戏了，游戏始终给人予很舒服很温馨的感觉。

《旺达与巨像》&《ICO》

PS2、PS3平台。相信大家已经早就已经猜到了之后要介绍的游戏，没错，作为视觉冲击系游戏，怎么可能缺少他们呢——《旺达与巨像》&《ICO》。先来看《旺达与巨像》，游戏的背景非常辽阔壮丽，但主角本身的身形却非常小，给人以强烈的对比感，尤其是庞然大物出现的时候，主角会变得和地上的蚂蚁一样，让人觉得异常渺小；强烈的对比感之外，自然环境设计得也别具匠心、入木三分，森林、沙漠、野地、江河、瀑布等等，骑着坐骑阿古罗在一马平川的草地上奔驰的时候，简直让玩家也心猿意马了。不愧是游戏的世界，让玩家真心体会到超凡脱俗、如坠梦里的感觉。下面是《ICO》，整个游戏中的台词加在一起也不超过20句，不同于简单的画面冲击效果，本作更加强调画面之外的深层寓意，游戏中经常出现的背景之一城堡，就是人的内心，帮助少女逃出巨大的城堡正如帮助自己逃出内心，重重机关也正如阻碍内心的障碍；每一个画面甚至游戏人物的每一个动作都有其引发思考的深层意义，正如其要表达的游戏理念“若放弃她的手，就如放弃自己的灵魂”一样。

其他3D特效游戏

《GT5》、《阿凡达》、《生化复刻版》、《战神复刻复刻版》等。

充分利用视觉要素的3D效果已经越来越广泛地被应用于游戏和游戏主机，《GT5》、《阿凡达》等游戏中，让玩家头晕目眩、惊声尖叫的场面比比皆是，几乎达到了让玩家目不暇接的程度，而在近期，许多游戏厂商也陆续推出了以加入3D高清化为障眼法的炒冷饭作品，入《生化复刻版》、《战神复刻复刻版》等，言而总之总而言之就是为了在视觉方面动脑筋想看点，不光游戏，游戏主机也开始主打视觉牌。最著名的莫过于任天堂3DS的裸眼3D效果了，不用戴3D眼镜，就可以在掌机上享受全方位立体化的游戏体验，这是许多人在以前想都不敢想的。虽然3D化是一个极具诱惑力的大忽悠招数，但是说到底这个技术在如今还不够成熟，对玩家的眼部负担很大，希望游戏厂商能够逐渐完善主机和游戏，做出更多更好即吸引眼球又不会加重眼部负担的好游戏。

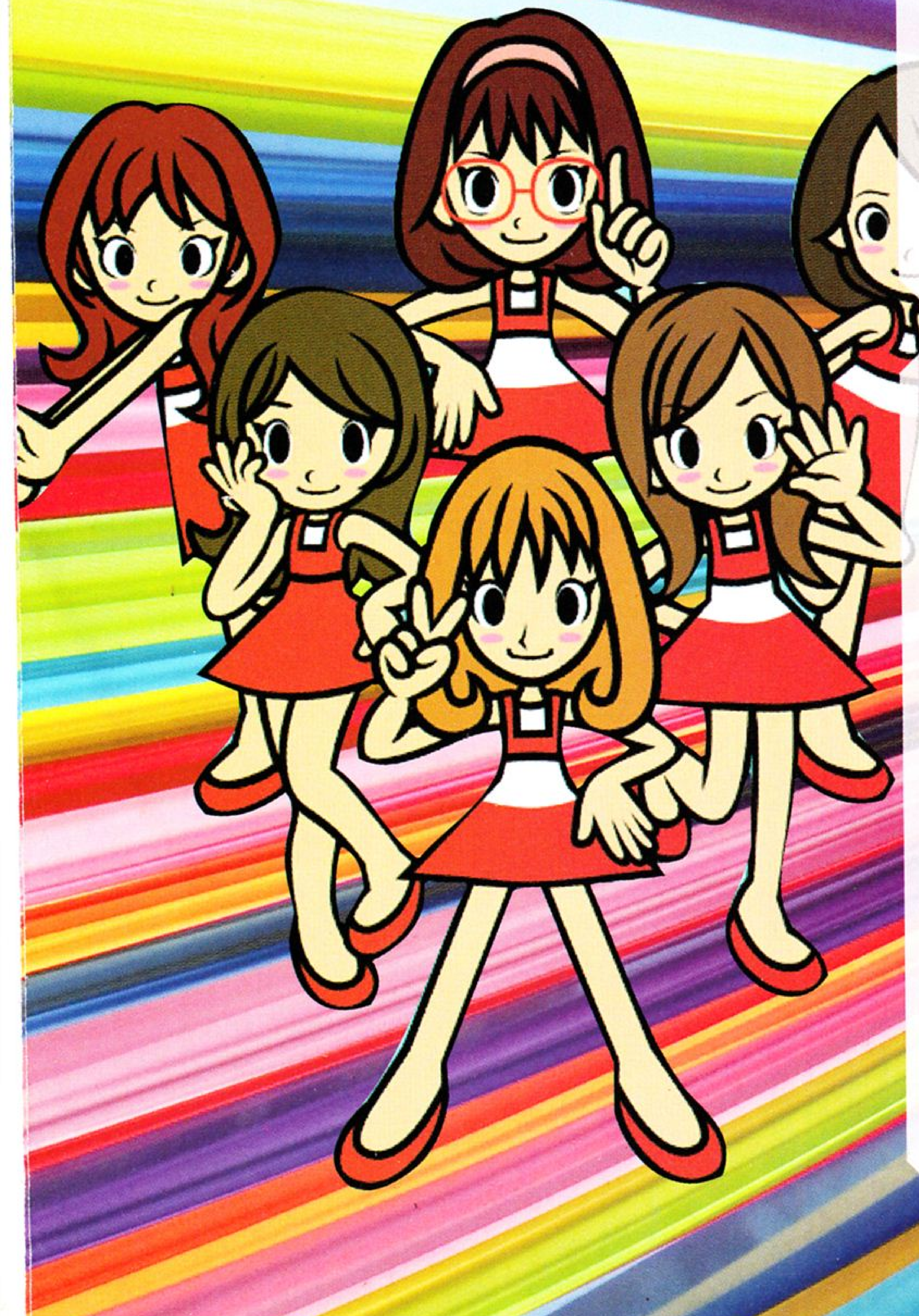
余韵久久绕梁三日

感官震撼游戏之听觉篇

在游戏诞生的那一天起，游戏的音乐和音效就一直被玩家们所津津乐道，这也是为什么一些老玩家虽然已经淡出了游戏世界，但一听到那些熟悉的声音，就会产生如同过电般的效果。下面将要提到的就是一些在听觉方面颇有建树的游戏，以及让人刻骨铭心的一些经典佳乐。

《节奏天国》

GBA平台、NDS平台、Wii平台。最初在GBA末班车上出现的特别强调音律互动的节奏游戏，游戏中选用的歌曲比较少，取而代之的是节奏感很强的连续效果音，虽然画面上也会出现提示画面，但是决定性的动作必须根据音乐中的节拍来做最后的判定。游戏中偶尔出现的歌曲也非常耀眼夺目，比如台下猴子打节拍的歌曲——“**ドキッ！こういうのが**恋**なの**？”，就真的由真人演唱过，而且在游戏人气高涨之后，再次演出时一度引起轰动，台下观众做出了模仿游戏中的反应，如拍手、跳跃、鼓掌等等。之后陆续推出的后续作品如Wii版《节奏天国》，更是加入锻炼玩家听觉反应的妨碍要素，谁先根据节奏做出第一反应，不光会获得更多的分数，而且还可以给对方以干扰。这款听觉冲击节奏感游戏在日本热卖，甚至引起学者对生活节奏的反思，一度也有众多类似游戏应运而生。纵观现如今数目众多的节奏游戏，能像《节奏天国》那样，以小游戏为基础、做出精彩的扣人心弦的节奏感、又能持久不衰的当然并不多见了。

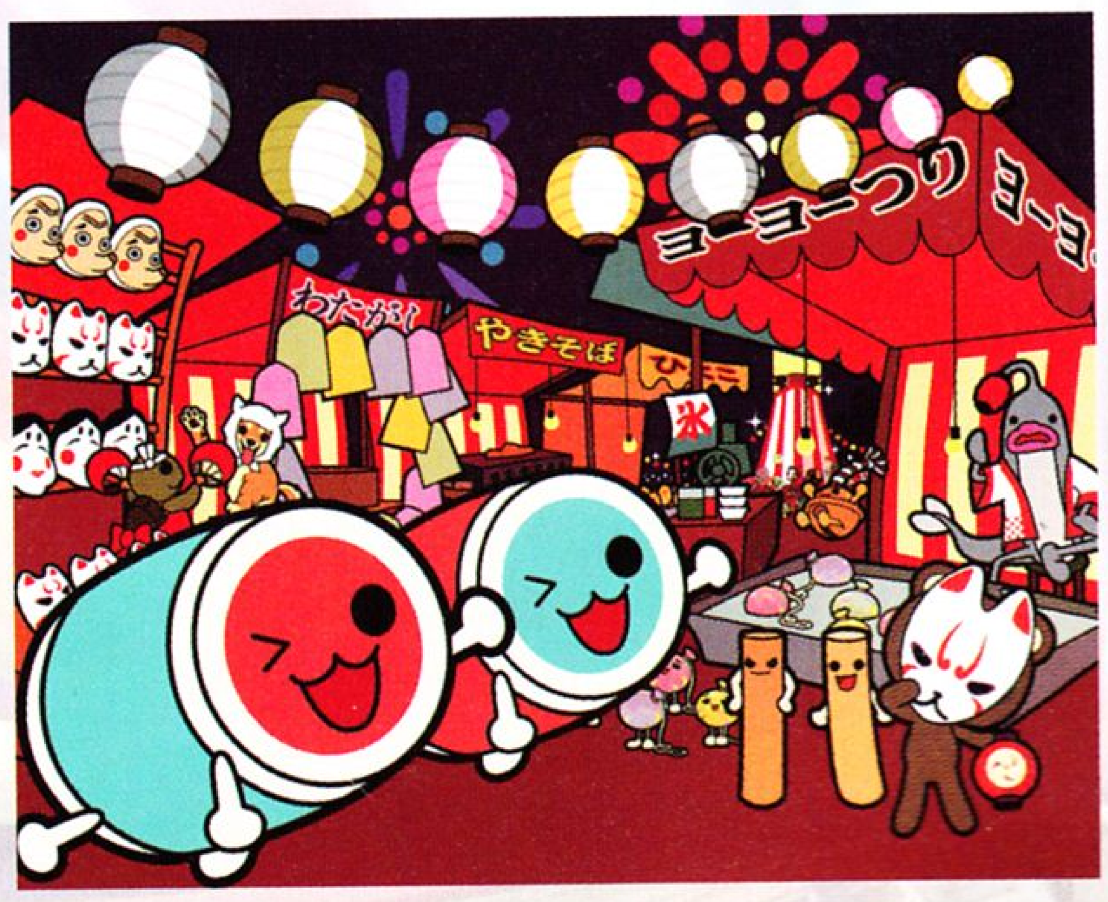


《应援团》

NDS平台。这是一款日本特色的音乐节奏游戏，随着音乐节奏在屏幕上做出相应的动作，基本就是拖动和点击，虽然也有漫画风格插画作辅，但是这并不重要，因为最吸引人耳朵的是其中选用的歌曲。本作之所以作为感官听觉冲击游戏之一被推荐出来，最重要的原因是游戏中选用的音乐都与漫画小剧情对应，是为各个行业加油助威而精挑细选的，行业包括压力重重的上班族、要死要活的重考生、肩扛两家的已婚男等等，歌曲都是从流行金曲中选用的，针对不同应援事件的，所以节奏也不一样，比如越听越让人荡气回肠的“**リンダリンダ**”和从始至终都激情澎湃的“全力少年”等等，风格不同，对听觉和判断力的要求也非常大。而到了二代时，又对点击画面的节拍点和转盘进行了改造，虽然很多业内人士对这个小小的改动不以为然，甚至将这个改动都忽略掉不计，不过对玩过一代的玩家来说，这个改动搭配流行金曲以后，点击起来更带劲、更有力度感！评价它为最好的音乐节奏类游戏也不为过，这就是《应援团》的魅力所在吧。

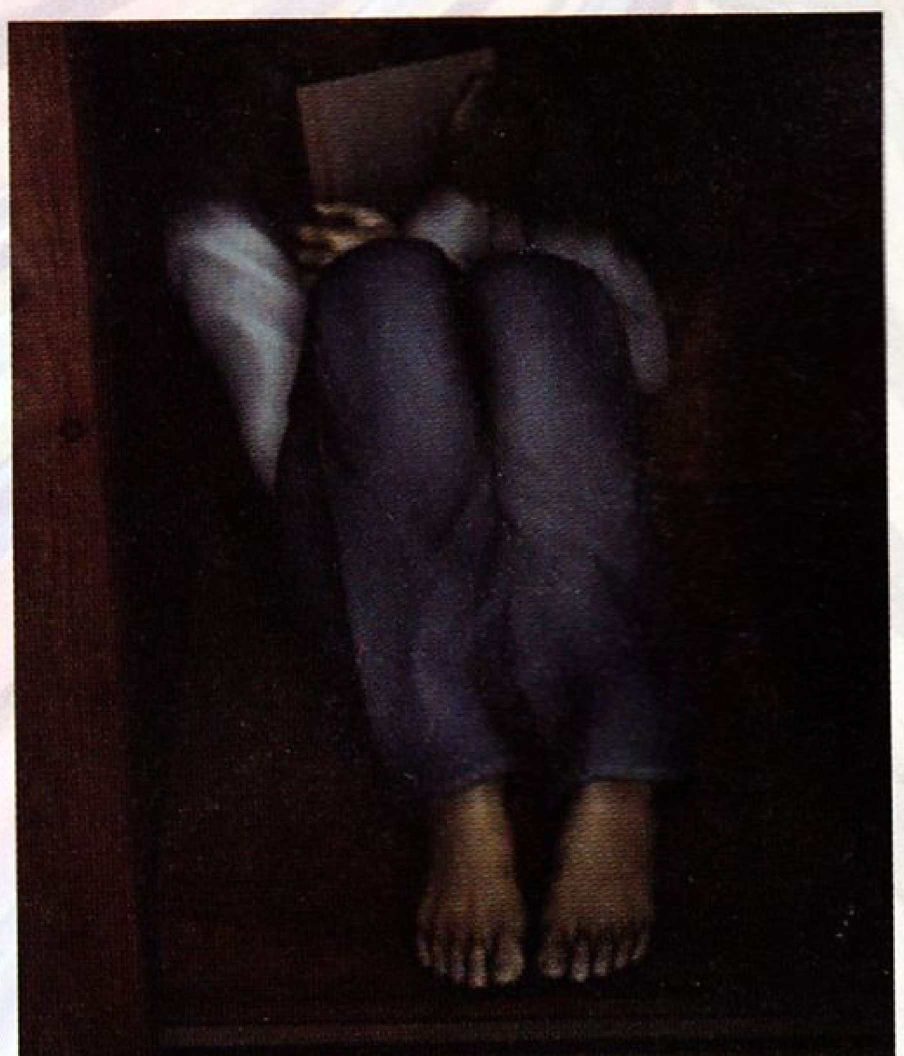
《太鼓达人》系列

NDS平台、PSP平台、Wii平台、PS2平台。太鼓是一种被认为源于日本本土的传统乐器，是日本文化的代表，在《太鼓达人》这部游戏出现以后，更多的玩家因游戏而了解太鼓、了解日本文化，不得不说是一次成功的文化输出，而作为听觉冲击游戏，也是和风音乐游戏的代表作品。虽然玩法很简单只是根据音乐敲打太鼓这样，但是需要根据敲打的部位和准确度来判定分数。敲打鼓面和鼓边，没错，只是这么简单的排列组合却依然可以配上不少花样，让很多玩家撕心挠肺，在其他版本中也会不断出现新的玩法，比如，PSP版中的铃声（用模拟垫旋转指定次数以获取分数），NDS版中的拨浪鼓（在指定时间内根据提示敲打红色鼓面“咚”和蓝色鼓边“咔”）。难度方面，在传统的简单、普通、困难以上还有魔鬼难度，能够演奏出在现实生活中不能实现的高频度连续听觉刺激的太鼓表演，这也许正是很多玩家所追求的。节奏判断、反应力的较量，让竞技玩家心中时刻充满了激动的火花，很多太鼓玩家在比拼这个和风游戏时，也经常为这两个要素而乐此不疲。



《七日死》

NDS平台。是不是只有音乐节奏类的游戏才有资格作为听觉冲击游戏，而被玩家们记住呢？就让接下来这款游戏来回答吧——《七日死》。大多数翻页式悬疑游戏都会采用类似的做法，在翻页的同时加入一些音效，让游戏更加逼真，将玩家更好的带入游戏中来，所以小编就选用了其中的一款《七日死》，作为这类游戏的代表作。人群涌动时打出旁白的嘈杂声、变换场面时惊悚的背景音乐、讲课时老师写粉笔字的啪啪声、一片静悄悄所映衬出玩家的脚步声等等。针对每一个剧情和动作，马上会有相应的声音出现，通过耳朵把某种要素传递给玩家，然后刺激玩家的肾上腺素分泌出一种叫做“恐惧”的东西，迅速占领玩家的大脑。静止的图片和文字，只需要配上搭调的声音就可以马上变成一个极具杀伤力、穿透力十足的听觉刺激游戏。当然，这类游戏的投入也不需要很多，虽然说视觉恐怖与听觉恐怖的要素都应用其中，但是小编觉得，主要还是听觉刺激占很大成分，因为即使不看画面光听声音的话，也可以被吓到跟什么似的。听觉、恐怖、刺激。

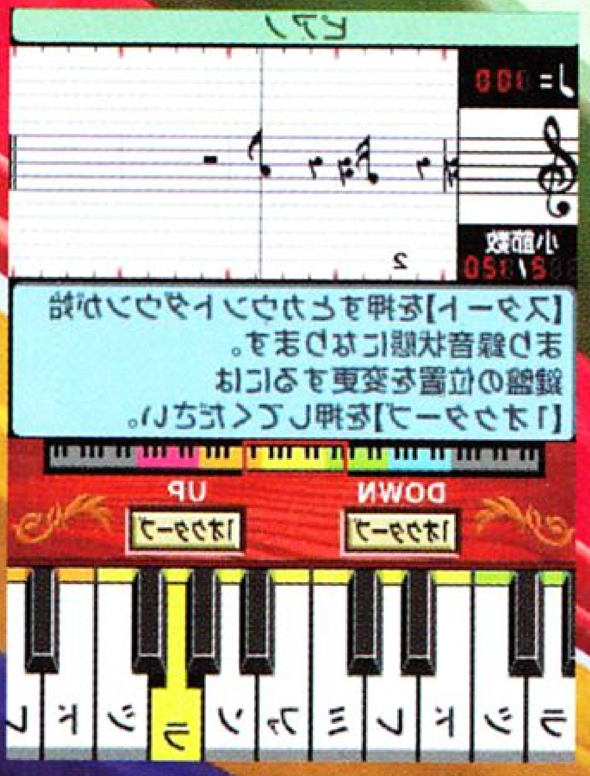


《吉他英雄》

NDS平台、PS3平台、Xbox360平台、Wii平台、PS2平台。吉他、摇滚与音乐类游戏的最佳混合体，作为摇滚类音乐游戏，恐怕没有游戏能出其右了。很多人因为自身才能和环境的原因都不能在现实生活中演奏吉他和摇滚乐，但是这款游戏却实现了很多人的梦想，只需要根据提示将手放在相应的位置，就可以再摇滚的世界中当一把主角。在《世界巡演》中，收录了迈克尔·杰克逊（Michael Jackson）、范海伦乐队（Van Halen）、林肯公园（Linkin Park）、超优乐队（Sublime）、老鹰乐队（The Eagles）、大门乐队（The Doors）乐队的音乐作品；《吉他英雄3》中收录了The Who乐队、滚石(Rolling Stones)、黑色安息日(Black Sabbath)、毒药(Poison)、史密斯飞船(Aerosmith)、活结(Slipknot)、铁娘子(Iron Maiden)、Kiss乐队、性手枪(The Sex Pistols)、蝎子(Scorpions)、Metallica乐队、枪炮玫瑰(Guns N Roses)、杀手(Slayer)……其他刺激耳朵的音乐节奏游戏都会以这样那样的花样博取玩家的好感，但是《吉他英雄》光是打出收录的音乐，就足以震慑玩家们的心灵了。对于摇滚乐来说，不用太多的花样和玩法，只需要劈开腿，摆个POSE闭上眼听就成了。洗涤心灵，摇滚最高。

《大合奏》（协作）

NDS平台。传统的音乐节奏游戏就是根据节奏做出相应反应，但有一款音乐类游戏却正如介绍的那样，可以使用NDS的10个按键组合实现两个八度范围内所有音高的节奏，也就是通过这真实的一板一眼的声音，可以吧NDS当作乐器和朋友演奏出动听的音乐。虽然在之后的系列作《大合奏！乐团兄弟DX》中作出了改进，加入更多流行歌曲，如"世界にひとつだけの花"，但是DIY曲目将可以被录到机器中，相比没有什么比这点更吸引玩家了。游戏机带给人的娱乐性加上对创造力的启迪和催动，让《大合奏》作为协作类音乐游戏变得更加璀璨夺目。而后续作的新功能也同样为本作加分，新增卡拉OK功能在屏幕上会打出字幕，根据玩家的哼唱判定得分；利用电视的扬声器实现多人合奏，这点比起苍白的单人演奏更加烘托气氛。与单纯的回馈型反应游戏不同，《大合奏》在音乐协作方面的特点，让这款游戏更像是外设促成软件而不像是一款游戏，不过作为乐器也不必太认真，毕竟只是小品级娱乐心情而已，但这个创意也足以在听觉冲击游戏中博得高分。



《迷家馆 随音而行》

3DS平台。本作在发售之初就被制作方定义为声音冒险游戏，因为发售在新锐掌机3DS平台，本作也运用了最新的立体声技术和麦克风回应系统。在此也作为应用新技术的声音刺激游戏推荐给大家。玩家在房间中找寻探索的时候，需要利用到的大部分线索都是声音，因为引用了最新的立体声技术，所以从游戏初始，就会有很多很炫的音效出现，包括人的笑声、尖叫声、说话，甚至肢体抖动时都会发出瑟瑟的响声，跟着声音来追寻线索，这在解谜游戏中还是很少遇到的。值得一提的是，与以往的人声相比，女性的声音更加具有诱惑力，男性的声音更加有磁性，立体声让游戏更美妙。作为新掌机3DS平台发售的游戏，加入了更多更丰富的音效，让整个游戏玩起来更有代入感也更饱满。与之前介绍的《七日死》属于相同类型，都是把听觉刺激的声音作为一个辅助要素，让游戏本身变得更加精彩，不过新技术的加入让本作的特点也发挥的更加淋漓尽致，所以，游戏的革新还是要不断有新技术投入其中才能实现也不一定。

怀旧风

FC平台。其实在老玩家看来，很多以前的那些没有特别精彩画面的老游戏，音乐却更加让人流连忘返，真正称得上绕梁三日。比如红白机上的《超级马里奥》、《魂斗罗》、《猫捉老鼠》，采蘑菇的音乐至今还会被玩家们用钢琴、吉他、小提琴演奏出来，而听者也无不动容。看来真正美妙的音乐并不一定要依托高成本的机器和高成本的投入才能实现，只要有一颗音乐的心，就能实现这一切，也许。每一款经典的游戏都有它值得被津津乐道的地方，而其中的音乐和音效更是让回忆变得更加美好，就像一句名言所说的那样，现在能给你带来快乐的并不会永恒，而当你一无所有或无可追求的时候，却能依靠回忆来填补那心中的缺憾。最后送给玩家们的，是一曲曲怀旧风，希望所有喜欢过那款游戏的你，能通过这音乐回想起曾经的那段美好岁月。回忆永存，至少我们开心的笑过。

身临其境的代入感觉

感官震撼游戏之触觉篇

游戏在满足了玩家视觉和听觉上的享受之后，我们发现仅有这些是完全不够的，所以人们开始追求其他的感官刺激，而触觉这一项新的追求就这样走进了大家的世界，虽然我们现在的科技还不足以做到真正的代入感游戏，但是依靠一些游戏的外设产品，我们可以尽可能的融入到不同的游戏世界里，那么接下来就让我们来看看关于触觉这方面，都有些什么有意思的东西。

电锯控制器与《生化危机4》

有谁还记得曾经在《生化危机4》发售之后，有这么一样一件神器一同发售呢？这就是游戏中电锯老祖手里的那把血淋淋的电锯！挥舞着这个家伙进行游戏不知道会是什么感觉，我是没有机会尝试，不知道在读者中有谁用过。这款电锯控制器全身占满了血迹，按键的分布看上去很是怪异，但是当你用双手拿着它的时候就会发现，按键设计的位置完全对应手指的位置，不过对于用惯了手柄的我们来说还是需要适应一下的。这款控制器还配送了一个专用的支架，支架上有一张里昂的头像，当我们不用它的时候把电锯摆在支架上，就组成了一张里昂被砍头的样子，这完全就是一个杀人工具嘛！不过这款控制器有一个缺点就是电锯的部分略短，看上去有些比例失衡。

我们再来说说《生化危机4》，这是三上真司参与的最后一款BIO游戏，也是他拼尽全力的一款游戏，关于这款游戏有着太多的故事，从三上真司的“跨平台就砍头”言论到最后全平台制霸，虽然公司的行为让三上真司很是尴尬甚至引发了之后的辞职事件，但是《生化危机4》这款游戏绝对是神作级别的，它让无数玩家见识到了一款出色游戏的素质。前阵子发售的PS3复刻版虽然有些坑爹，但是宇多田还是将这款重新又完美了一遍，PRO难度下的游戏还是充满了挑战性，游戏中的恐怖气氛营造的实在是淋漓尽致，现如今这样的游戏实在是不多见了……

G27与《GT赛车5》

不知道在读者中有多少人拥有属于自己的汽车，开着一辆帅气的汽车行驶在马路上是一件很享受的事情，而可以驾驶一辆昂贵的跑车则是很多人的究极梦想，虽然只有很少的人能在现实中完成这样的梦想，但是在游戏世界里，谁都可以体验这样的感觉，那么就让我们来看看关于赛车游戏控制器给我们带来怎样的触觉感官刺激吧！这次举例说明的控制器是同领域大名鼎鼎的G27，由罗技生产并发售的这款赛车类游戏外设控制器可以说是满足了所有玩家关于赛车的追求，包括那些在现实中拥有自己的跑车的人，试问一下哪里可以让你们肆意的狂奔呢？游戏可以！G27控制器主要包括了方向盘、档把和脚踏板三部分，如果这样还不够的话，玩家还可以配上一套专业的赛车控制器座椅，这样就组合出了一个逼真的赛车控制室，使玩家全身心的进入到赛车游戏的世界中去。

说到赛车游戏不得不提一下《GT赛车5》这款游戏，对于这款赛车游戏任何华丽的辞藻在他面前都显得那么的苍白，一款游戏可以做成这样对于我们这些玩家来说真的是天大的福分，最近GT5更新之后游戏的表现力更加出色，足以以假乱真的游戏画面以及直逼真实的驾驶感受都让喜欢赛车游戏的人连连称赞，当然如果你是一位追求类似NFS那样极限竞速的玩家，也许GT5并不适合你，但是这绝对是这个时代的一个里程碑式的游戏！

《铁骑大战》专用控制台

在XBOX时期，有这么一件游戏的专属控制器，它的公布震撼了整个家用机游戏界，那时候号称这是家用机游戏历史上最大最复杂的操作控制器，这款游戏就是《铁骑大战》，而这个游戏的控制器则是完全模拟机甲内部操作台的样式，控制器主要分成三个部分，每个部分上都有很多的按键，按键总和超过了四十个之多！两个摇把控制器加上那个传说中紧要关头自爆用的红色按钮，这一切都让人真的认为这就是一个机器人的控制中心，如果玩家自己动手能力强的话，完全可以自己布置出一个机甲的驾驶舱，这样进行游戏的时候肯定很有FEEL。《铁骑大战》这款游戏应该算是迄今为止最复杂的机器人模拟游戏了，而且本作强调多人联机对战，通过XBOX Live玩家可以和全世界的玩家一起游戏，《铁骑大战》的推出让身处不同地点的玩家能够通过Xbox Live 联机对战，本作借鉴了很多网络对战游戏的优点，并把这些优点整个改变成符合游戏本身的系统，设计出了众多可玩性极高的多人任务，游戏最多支持5v5的组队模式，众多的机体给了玩家更多的选择。不过对于国内的玩家来说，盗版问题加之XBOX Live的不成熟使得很少人能体验到这款游戏的乐趣，着实可惜。

武士刀与《鬼武者3》

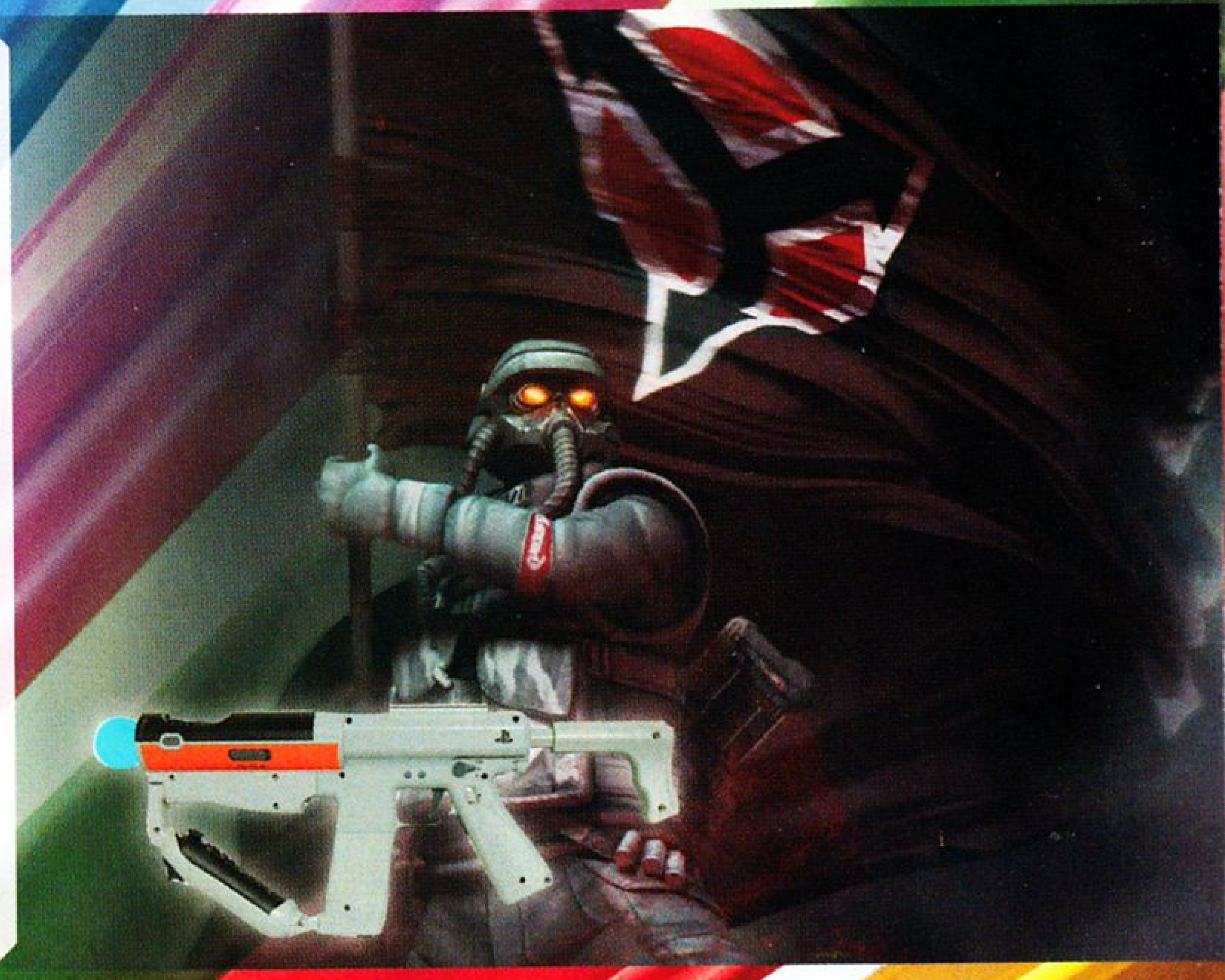
回望PS2时代的外设型控制器，我首先想到的是这个《鬼武者3》的打刀控制器，打刀是一种日本武士刀的一种类型，这个《鬼武者3》的另类控制器外形就是打刀的形状，这也很符合游戏的主题风格。而手柄上的按键也分布在这把打刀上面，我有幸在朋友家见识过这东西，说实话手感相当的差！这款周边控制器是由HORI生产的，不知道当初设计这个控制器的人是怎么想的，本身用这么一把刀玩游戏就已经很怪了，按键分布还如此不合理，注意在游戏中想要攻击敌人需要甩动这个控制器，一边甩一边按键实在是一件很X疼的事情，这东西完全就是新鲜一下，之后就摆起来当观赏品用了……

《鬼武者3》是这个系列正统作品的最后一作，《新鬼武者》算是一个外传性质的作品，并不是《鬼武者4》。系列游戏中金城武饰演的明智左马介形象已经深入人心，虽然这第三作的口碑并不是很好，但对于那个年代来说仍是不可多得的动作类游戏典范，现在游戏的种类虽然很多，但是次世代主机上好玩的动作类游戏有几款？屈指可数啊！最要命的是CAPCOM仿佛忘记了这款人气动作游戏的存在，玩家苦等了这么多年都没有任何关于续作的消息，看来这游戏真的是死了？话说有钱不赚这不是C社的风格啊，那就让我们继续等着那传说中的《鬼武者4》吧……

枪托与《杀戮地带3》

我的游戏生涯是从FC时代开始的，记得在FC上的时候就已经有了光枪游戏，大家还记得打鸭子那款可爱的游戏吗？而数十年之后的现在，我们仍然可以在街机厅看到类似的游戏，玩家拿着模拟成枪械形状的控制器奋战在那虚拟的战场上，玩的不亦乐乎！而在家用机上我们也可以体验这样的游戏方式，比如和PS MOVE控制器组合的枪托外设。这款枪托外设是和索尼自家旗下大人气第一人称射击游戏《杀戮地带3》一同发售的，其实早在PS MOVE发售的时候就已经有一种手枪样式的枪托发售，只不过这次的枪托从手枪进化成了一把冲锋枪的样式。这个枪托外设是不可以单独使用的，必须配合PS MOVE控制器才可以，组合好之后拿在手里真有一种枪械的感觉，加上PS MOVE的体感操作，玩家可以和在街机厅是一样，这样可以大大增加游戏的代入感。

《杀戮地带3》是PS3独占的第一人称大作，系列首作号称是光环杀手，虽然闹了不少笑话，但是看得出这是索尼用来对抗微软那边HALO的游戏，在道路PS3时代，《杀戮地带》系列得到了质的飞跃，游戏水准大幅提高，现在这款游戏可以说是PS主机上难得的独占大作之一，虽然也许和HALO那样的高人气还有些差距，但是至少我们看得见本系列游戏的进步。在三部曲的故事结束之后玩家明显感觉到这款游戏仍旧会延续下去，因为故事远远没有终结。



摇杆与格斗游戏

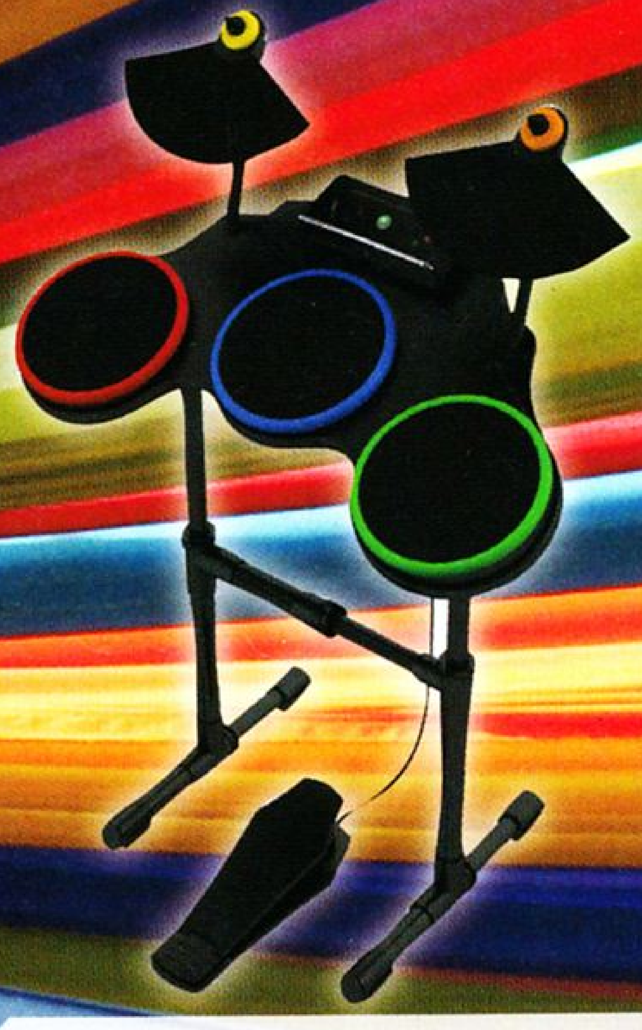
说到触感这东西，我觉得格斗游戏和摇杆的组合非常值得说一下，也许这东西和其他加强游戏代入感的东西不太一样，但是摇杆对于格斗玩家来说真的是不可或缺的神兵利器啊！说到摇杆就不得不说一下街机厅，因为这里的格斗游戏机台是摇杆的起源地，这一个棒棒糖一样的摇把加上几个按键，在高手的手下可以说是呼风唤雨，记得有一次看过一个SF4高手连招的手部动作视频，看得我脊背发凉不能自已啊！现在家用机也都推出了摇杆的周边控制器，不过正品的价格都很贵，所以有些玩家选择自己做摇杆，我身边就有这么一位，你还别说这做出来的摇杆手感不比那些一两千的差多少，果然技术宅真的能拯救世界啊！摇杆可以增加格斗游戏出招的速度以及准确性，很多格斗游戏中涉及到的目押以及刷键这些用摇杆更是可以大大降低难度，当然对于我这种格斗游戏的初学者来说用手柄和摇杆都一样是被高手虐的命，另外对于那些只用手柄就能把什么SF4白金的高手，我只能说你也太扯了吧！

现在游戏界最火的格斗游戏，要算是《超级街霸4AE》和《苍翼默示录》系列了，我对前者的了解更深一些，因为宇多田前几天刚刚把SSF4白金了，至此PS3上的两作《街霸4》游戏全部白金，这也多亏了几位好友的帮助，不然这俩游戏我从买到手开始就没有想过能白金……《苍翼默示录》是近几年崛起的一款新的格斗游戏，不过也不能说是太新，毕竟《罪恶装备》之前一直很火，而本作延续了游戏的爽快感和华丽度，话说这游戏的连续技地狱更是可怕，动辄几十个的连招让我看到那出招表就直接放弃了……

乐器控制器与《吉他英雄》

音乐游戏作为游戏界的一个分支拥有着众多的玩家群体，即使像我这样平时五音不全玩个劲乐团都只能打《一路向北》的人来说都对此非常着迷，而音乐游戏的玩法也在不断的进化着，从节奏类按键游戏到后来的模拟吉他控制器、跳舞机，再到现在可以模拟整支乐队的玩法，可以说这个游戏类型越来越趋向于现实。不过为了模拟现实中乐队的演奏，玩家需要购入对应的控制器设备，而这种外设的售价普遍比较贵，属于游戏外设中的奢侈品，而我个人到目前为止只有一把《吉他英雄3》的吉他，即使只有这一个玩意儿我都已经玩的high到家了，试想一下如果真的把什么键盘、架子鼓、麦克买全了，找几个好友来一起开一场属于我们的Live，那感觉一定酷毙了！喜欢音乐游戏的玩家有机会一定要尝试一下，记得到时候邀请我去当你们的观众啊！

在这种模拟演奏的音乐游戏中，最具代表性的游戏之一就是《吉他英雄》系列，这个系列的游戏一向是喜欢音乐游戏的玩家的挚爱，全系列现在累计已经卖出了千万份，这个数字可以说是非常了不起了！在游戏中玩家要跟着屏幕中的提示演奏乐曲，如果出错之后就会演奏出很难听的声音，如果出色的演奏一首曲子的话，那么玩家会有一种很强的成就感，就仿佛自己真的是在演奏乐曲一样，这样的游戏代入感实属难得！



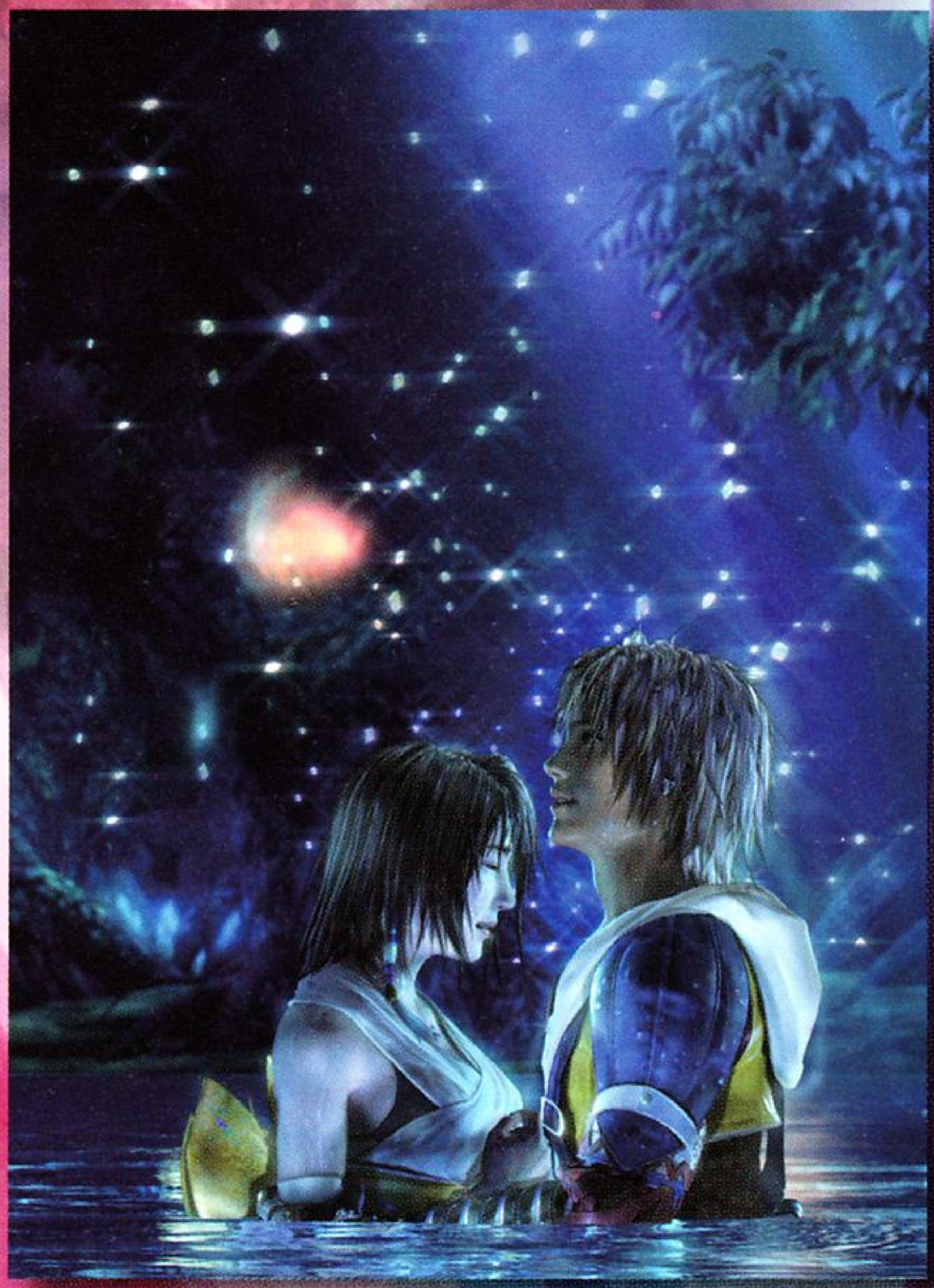
次世代主机的体感外设

在关于感官刺激之触觉部分最后，有必要说一下现在次时代三大主机的体感战略，从一开始只有Wii一台主机有体感功能，到现在索尼和微软都推出了各自主机的体感扩展周边，体感游戏这个词语已经有越来越多的人知道，游戏从早先的坐着玩手柄进化到了全身的运动，例如微软的Kinect就让我们看到了将来游戏方式的无限进化可能。虽然现在的体感说到底只是一次试水性质的尝试，但是我相信以后关于体感游戏会有更多更棒的进化，记得前一阵索尼推出了一款头戴式的3D显示器，那造型可谓是相当的超现实，如果以后配合上这样的装备可以进行体感游戏，那我想距离小时候幻想过的进入游戏世界里的目标就不再遥远了！（估计这辈子见不到了）不知道下一个主机大战中会有多少涉及到体感的东西，至少游戏是在不断进步的，在追求玩视觉以及听觉之后，我们的欲望会促使游戏寻找新的方向，以后不管是触觉还是其他感官，我相信都会慢慢利用起来的，现在的4D电影不就是可以让观众闻到电影中对应的味道吗？当然这个做法有多少价值可以挖掘还有待研究，但是请相信未来的游戏是更加美好的！那么到这里关于这次触觉篇的介绍就到此为止了，接下来还会有怎样的精彩内容在等着大家呢？慢慢往后看吧。

触碰心灵最稚嫩的地方

感官震撼游戏之感动篇

有人经常问我：这么大的人了怎么还喜欢玩这种小孩子的东西？每当遇到这种问题的时候我都会笑着告诉他们，游戏绝对不只是小孩子的东西，因为在游戏中我获得了很多欢笑、还有泪水，如果对方还不能理解，那么我会建议他尝试一下，游戏真的不是只有小孩子才可以玩，如果可以的话，我希望一辈子都有游戏陪伴在我的左右，这该是多幸福的一件事情，谢谢你带给我如此之多的感动！



纸巾杀手——《最终幻想10》

《最终幻想》系列几乎每作都伴随着感动的旋律，每个人心中都有属于自己的选择，而对我来说这其中最让人感动的不是6代，也不是7代，更不是13，而是FFX，属于Tidus和Yuna的故事。不知道有多少读者和我一样是哭着玩完这款游戏的呢？这个故事从一开始就注定将会是以悲剧收尾，当然玩家并不清楚，知道最后我们明白了Tidus的来历之后才发觉，这两个人注定不可能在一起。还记得他们在荧光河的那深情一吻吗？还记得Yuna流下的那伤心的泪水吗？还记得最后Tidus亲手杀死自己父亲的无奈吗？还记得最终取得胜利之后Yuna的那句“**さよなら**”吗？我现在说不清之后的FFX-2究竟应不应该推出，说实话看到这两个人终于能在一起了，我真的是打心底为他们高兴，可是如果FFX像7代一样是一个悲剧，那样会不会给玩家留下更深的印象？好吧，我承认自己有些自虐倾向了……

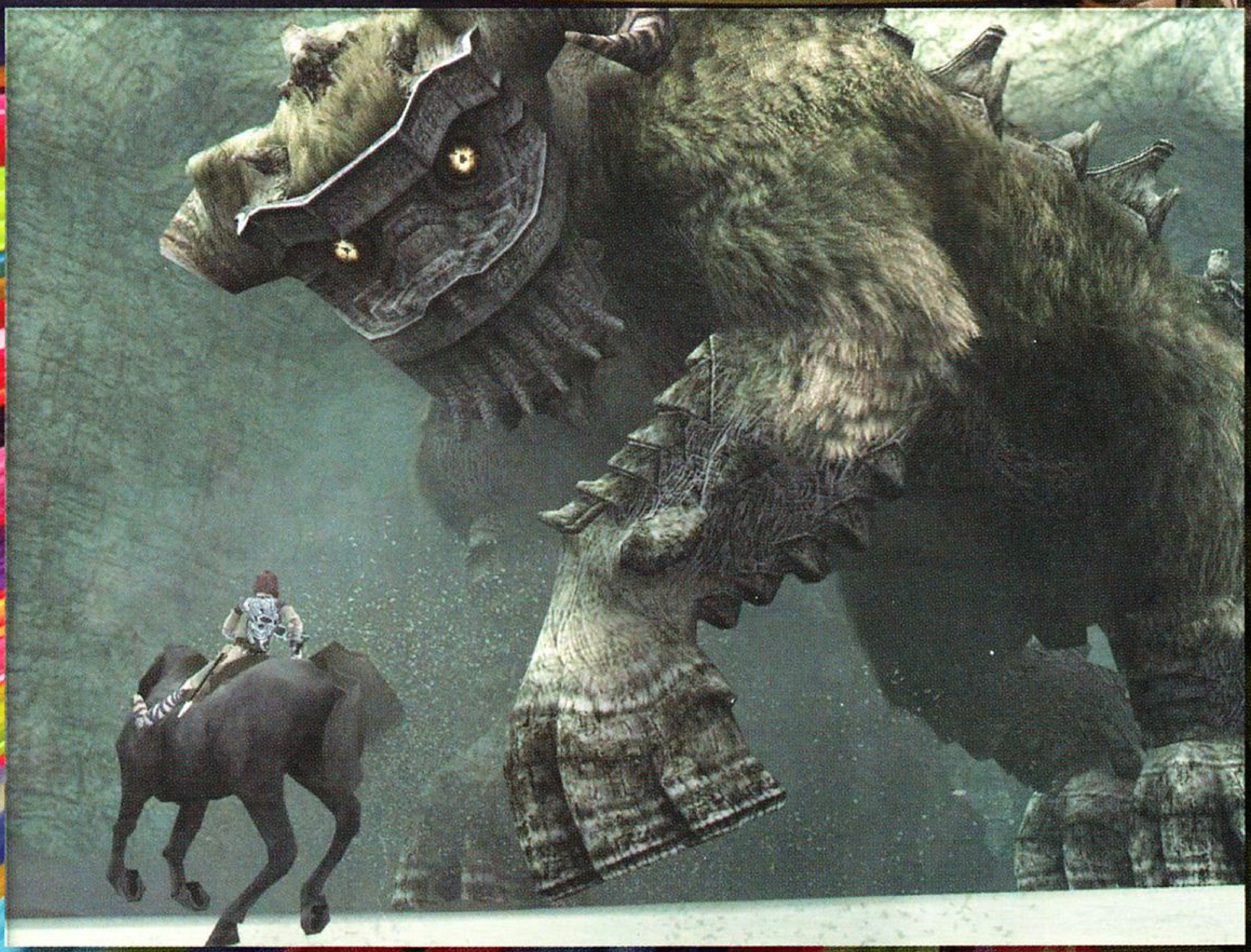
一位战士带来的感动——《合金装备》系列

我不知道来到电软之后我有提到过多少次这款游戏，也许说的次数多了大家也就烦了，但是说到游戏带给玩家的感动，如果不提这游戏实在是做不到的啊……

《合金装备》游戏的背景设定就是无比沉重的，冷战、核武器、潜在威胁、自走型兵器等等，而在这故事中关于一位战士的经历感动了无数的玩家，他就是Solid Snake。这位传说中的战士将整个生命都奉献给了自己的国家，而围绕在他身边形形色色的人也绝非游戏人物这么简单，当你深入的了解这个游戏时你会发现，这些角色简直就是有血有肉的人！为了自己深爱的国家而甘愿背负卖国罪名的The Boss、想要用自己的力量去改变世界终止战争，却无奈事与愿违的Big Boss、眼看着自己心爱的人死去却无能为力的奥塔肯、双重间谍却因为一个男人而改变的Eva……关于这款游戏的感人之处实在是太多太多，我真的希望所有的玩家都能去尝试着接触一下MGS，如此出色的游戏实在是太少了，KOJIMA你就是我心中的神啊！

无需多言的故事——《ICO+汪达与巨像》

借着刚刚发售重制版的热潮，这两款上田文人的游戏再次走进了玩家的视线，我不知道业界还有哪款游戏可以做到如此清新但却感人至深的风格，在ICO中玩家要紧紧抓住对方的手，生怕有一点疏忽就会让女孩被影子抓走，在两个人历尽千辛万苦之后终于离开了那该死的古堡之后，被冲到海滩上的你发现女孩并不在自己身边，就在玩家以为故事将以悲剧收尾的时候，我们在岸边重新见到了她，这样的结局设计太巧妙了，短短几分钟之内玩家的心情变化都可以写一本书了；而在《汪达与巨像》中，我们控制着主角为了唤醒自己心爱的人，而去挑战这个世界上的十六座巨像，而且最后注定自己是要付出生命的带价，即便如此汪达还是接受了这样的条件，因为他知道对自己来说，另一半的生命才是最重要的！我们在一边玩着游戏的同时一边体会着主角的心情，虽然我们玩家心中充满着无奈，但是这种无奈是绝不会出现在汪达身上的，我们在他的目光中只能看到坚定的信念，试问如果换做我们自己，真的可以做到这一切吗？看着最后女主角醒来，而汪达已经不在，只剩下和他一起征战的那匹马儿，这时玩家心里究竟是什么感觉呢？玩过这游戏的人肯定都明白吧。



极道世界的羁绊——《如龙》系列

日本的黑社会一直被笼罩着奇妙的色彩，仿佛这里并没有那么多的暴力和不堪，更多的是侠和義，我们先不去管那现实中的极道究竟是个什么样子，但是在游戏中我们的确可以感受到那强烈的“義”。《如龙》是一款以日本极道为题材的游戏，在游戏中我们追随者主角桐生一马经历了很多事情，而每一作的如龙游戏都充满了让人感动的东西，一路走来的我实在是找不出这系列里有哪款作品我没有为之流泪的，这种男子汉之间的情谊让我为之动容，桐生一马为了保护自己最重要的人而一次次的面对邪恶，虽然身边总是有好人死去，但是我坚信他们死的很有价值，至少在天国的这些人不会后悔自己做的一切，而活在世上的人们则会背负着他们的信念继续走下去，如果黑社会真的可以像游戏中讲述的这个样子，那该是件多好的事情。当然这也只是一种幻想，现实中的黑帮就是黑帮，他们游走在法律边缘甚至是越过法律的约束，这是很不应该的事情，所以奉劝各位读者崇拜游戏中的角色可以，但是在现实生活中一定要摆对自己的位置，切不可效仿啊！

意料之外的感动——《真 三国无双6》

说实话我都不曾想过一款无双类的游戏可以将我感动，记得之前一次这样的游戏让我落泪还是C社的《战国BASARA2 英雄外传》，而这次的356在剧情处理上实在是太出色了，之前所有无双作品中都没有如此刻画人物的离世，而在356中我们可以看到一个个熟悉的人物走完生命最后一段旅程的动画，有很多地方都是非常感人的，比如一代奸雄曹操在床榻上的剧情，最后他对夏侯渊和典韦的那句抱歉直接把我的眼泪勾了出来，这样的游戏怎能不让人喜欢呢？包括诸葛亮、刘备、孙坚、孙策等人的部分都做得非常煽情，这游戏啥时候从砍草变成骗人眼泪的了？这里我说个题外话，这样的游戏是很好，而且讲得还是我们自己国家的故事，但是为什么明明是我们自己的东西，却是人家外人给做出来发扬光大的呢？国人应该好好思考一下啊……

铁血柔情——《战争机器3》

虽说《战争机器》一贯被人们习以称为“纯爷们”，但是在游戏中所包含的诸多情感却完全不像战士们身披的战甲那样粗糙，相反，谁说铁汉不可以柔情？战争是一头怪兽，它可以一时吞噬人性、毁灭美好，但它不能彻底毁灭人类的情感。于是当我们看到硬汉多姆单膝下跪将自己的兵籍牌挂在天使玛利亚脖子上的时候，我们知道，在那一瞬间，他的心和挚爱的妻子无距离，在他面前的也不仅仅只是一座雕塑——那代表着逝去的爱人、美好的过去以及最后的救赎与解脱。真情和实感，需要激情退去，需要时间来考验。真的很喜欢这种温暖的故事，爱就是这样——“当你从战争中惊醒，发现这只是一个噩梦，而此时心爱的玛利亚正端着亲手所做的早餐，微笑而来……”

自古逢秋悲寂寥

情感震撼游戏之悲情篇

Chaos Legion SIELA RIVIERE リヴィエール

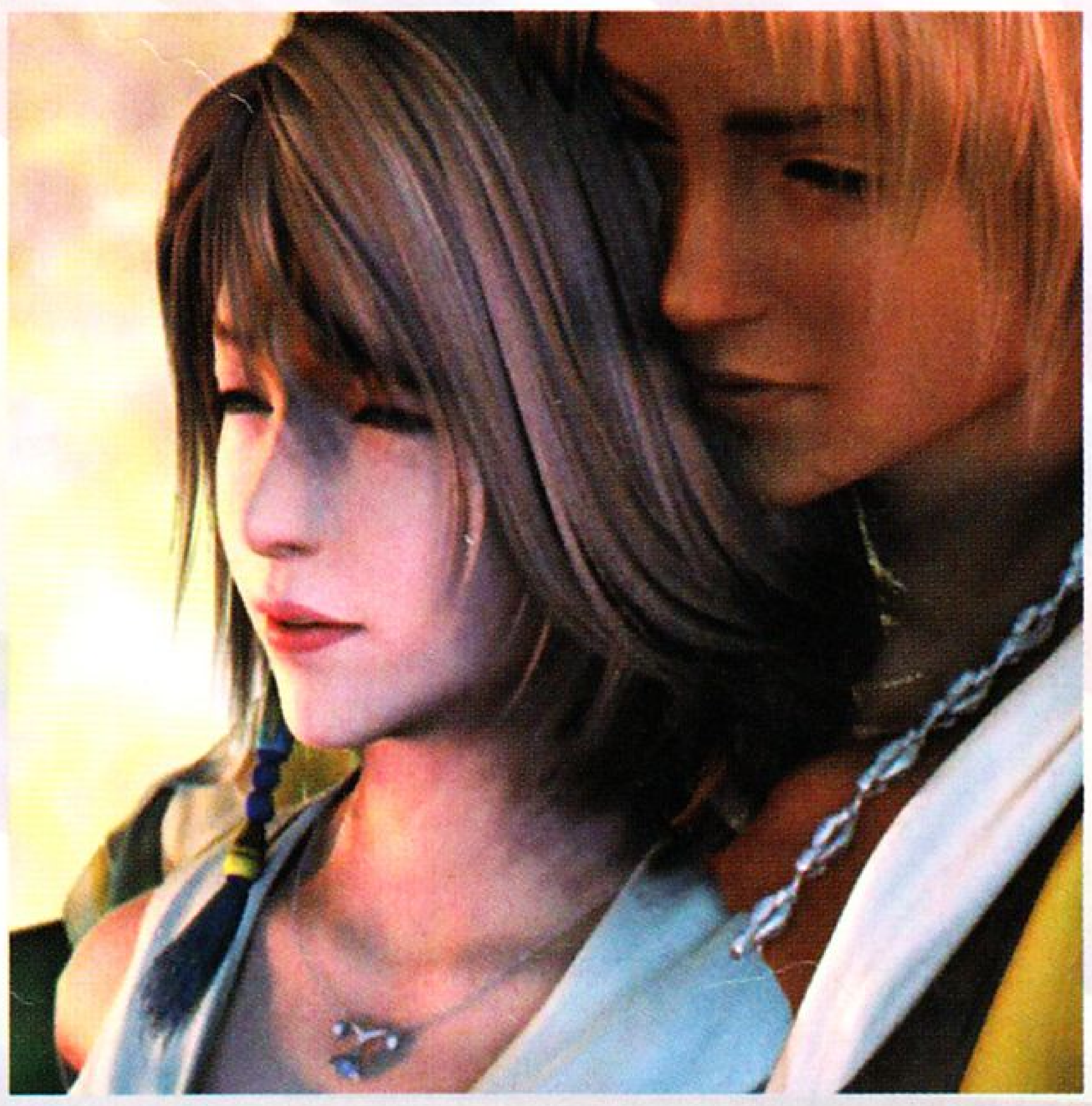
有人说日本人天生有一种悲剧情结，和美国人的个人英雄主义一样，这在他们的各种作品中都不由自主的体现了出来。在以日式游戏为主的业界，或许也就必然而然地受到这种影响而融入了更多悲剧的成分。人生充满了悲剧，鲁迅先生曾说过“悲剧将人生的有价值的东西毁灭给人看”，正因为悲剧的存在才能够更加突显出人生的价值来不是吗？同样，游戏人生，以刻画各种人生人情冷暖的剧情派游戏中，自然也少不了悲情的部分。下面就让我们来列举几个充满了悲情的游戏，让我们记住那些游戏中精彩的人生片段。

《最终幻想VII》系列

作为PS平台上不可磨灭的一款幻想角色扮演游戏，这其中可以说是充满了悲剧。主角的克劳德，作为神罗实验的牺牲品记忆混乱，更是失去了自己的好友扎克斯，爱慕的爱丽丝。女主角爱丽丝出身贫寒，作为古代种的身份更是令她的一生充满了悲剧，失去了初恋情人，更在与萨菲罗斯的战斗中殒命。作为最终Boss的萨菲罗斯同样悲情，专门为了实验诞生的他早就失去了父母，父亲一般的博士在得知他并非古代种后也将其舍弃，本一个大好青年最终才踏上了最终Boss的不归路。萨菲罗斯的生母露克蕾西亚与最拉风配角文森特的恋情同样被神罗、被宝条摧残得不成样子。虽然游戏的结局看似一切危机过去，从此大家和平幸福的活下去，但是这大团圆的背后却是由无数的悲剧交织而成。得来不易的和平，也难免抚平内心的伤痕，聊以作为心灵上的慰藉罢了。

《最终幻想VIII》

同样作为PS时代永恒经典的《最终幻想8》，它的结局也一直是玩家们之间争论不休的话题。原作给了玩家无限的想象空间，究竟如何解释还是引人而异。喜欢大团圆的玩家自然可以相信奇迹，而在喜欢悲剧的人眼中《最终幻想8》则是充满了悲情的爱之悲剧。最终Boss魔女阿尔提米西娅实际上就是上一个轮回中的莉诺雅，继承了魔女的力量的她，随着时间的流逝忘记了自己爱的人，但却始终没有忘记和主角的约定，最终在和主角约定地点的城堡中在主角手中结束了自己的生命。而魔女的力量则随着时间的洪流转入了下一段历史，最终由下一个莉诺雅继承，无限轮回。当然，结局动画中的圆满，或许是梦想、或许是虚幻、或许是奇迹，或许那是在某个轮回中发生的万分之一可能的幸福也说不定。但是不要忘记，在奇迹降临之前无数次悲剧的积淀才使这份爱情更为沉重与深厚。



《最终幻想X》

多情自古伤离别。注定要分离的男女主角，他们之间的感情才更为使人动容。结局中随着“辛”的毁灭，男主角提达作为由辛的根源祈之子召唤出来的梦之世界的住人也在女主角面前消失。一路上一同冒险培养出的深厚感情，在离别之时更进一步的升华。没人能够否认《最终幻想10》是PS2时代最为经典的一部《最终幻想》，最为经典的一部RPG。当然，之后的描写二人再次团聚的《X-2》，作为SE向玩家、向商业化、向利益妥协的产物，虽然我们不能否认人们追求完美、幸福团圆的积极愿望，但是，一切就像性格装束截然不同的尤娜一样，它已经不是以前那个《最终幻想X》了。这，或许也是业界另一种意义上的悲哀吧。

《旺达与巨像》

之前提到过的《旺达与巨像》在剧情上同样是可圈可点。男主角旺达为了换回心爱女孩的灵魂，不惜听从恶魔的耳语教唆，千辛万苦的击破封印恶魔的十六座巨像之后，成为了恶魔的化身。在其他人类的努力下，恶魔被再次封印，而被恶魔凭依的他同样也迎来了生命的终结。唯一值得庆幸的是，女孩按照恶魔所许下的约定取回了灵魂，然而她却再也找不到她的爱人。为爱所牺牲的故事永远都是那么的凄美，在游戏气势磅礴的画面与个性的战斗之外，少年对于少女不惜牺牲一切的无尽爱意，这份悲情也不知感动了多少人。

《混沌军团》

作为CAPCOM于2003年推出的异色军团动作游戏，以冲方丁的小说为蓝本制作的本作游戏性上创意有余，然而由于公司资金面的问题开发时间缩短，发售日大幅提前与其他作品撞车等原因实际销量却不尽如人意，但是其剧情上的优秀却是无法被掩盖的。主角基格与好友德拉库洛同时爱上了战友的希拉，然而在一次封印魔神的任务中，德拉库洛被魔神所控制攻击基格的时候被希拉阻止，希拉被杀害后灵魂被魔神同化后封印。然而德拉库洛恢复神智后却误以为是基格杀死的希拉，为了拯救希拉而背叛了拉库罗瓦圣堂准备解开魔神的封印，并对基格百般刁难。最终决战时终于回忆起自己所做一切的德拉库洛，但是对自己为拯救希拉被封印的灵魂所做的一切丝毫不后悔。在基格将魔神击败后，看到了希拉和德拉库洛的灵魂终成眷属的幻象。在神的恶作剧与误会中交错的三人的感情，最终只剩下基格一人独自神伤。

夜半在战栗中体会快乐

情感震撼游戏之恐怖篇

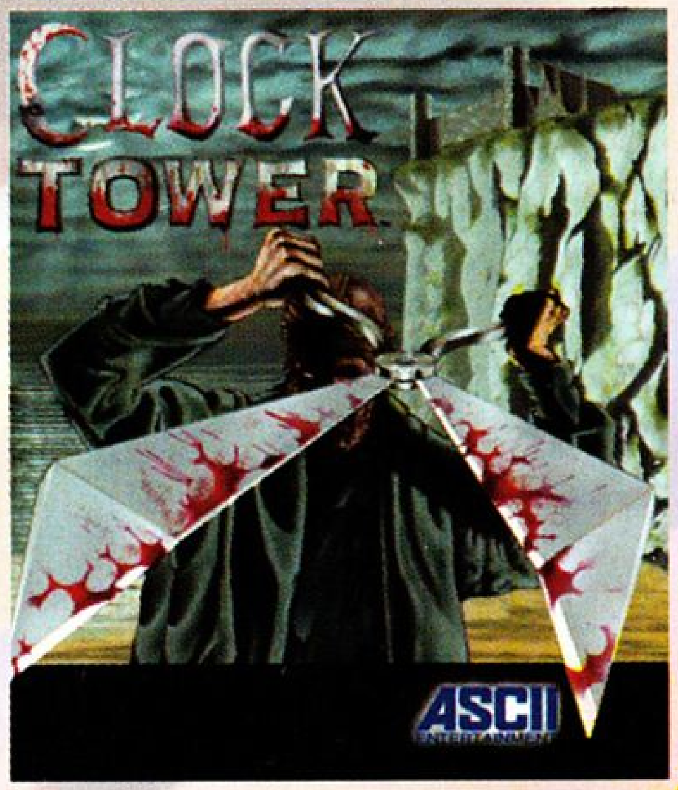
科学表明，人们在感受到恐怖的时候会大脑分泌大量多巴胺物质大量，以及促进肾上腺素的分泌，这一类精神麻药带给人们的快感或许就是那些恐怖游戏令人们担惊受怕而又欲罢不能的原因吧。下面让我们谈一谈几作经典的恐怖游戏，重温一下那刻骨的心跳感觉。

《寂静岭》

《寂静岭》系列游戏由Konami公司于上世纪末开始发行。该系列游戏注重角色塑造、气氛营造和心理暗示，剧情以类似电影手法展开，游戏进程中不同选择将影响结局。剧情的主导权完全掌握在玩家手中。《寂静岭》以营造压抑和恐怖的气氛见长，该游戏给人一种极度压抑的感觉，因为《寂静岭》中所论述的内容多半涉及对于人性善恶、人伦道德等方面的思考和探讨，其中还涉及到宗教、心理学、神秘学等方面的内容，玩家们经常会猜测游戏中的事物是否影射了现实生活之中的问题与事件。根据游戏中设定，寂静岭是美国托卢卡湖边上一个被森林环绕的宁静小镇，这里也是一个渡假、疗养的胜地。该镇的最早历史可追溯至17世纪初，寂静岭在原住民心中是一个具有神圣力量的地方，而最近几百年的历史变迁中被这片土地上的种种人道主义灾难让这一力量发生了扭曲。现在的寂静岭能把现实世界中的人物拖入 “异世界”，或者说可以将人的欲望在此实体化。通常认为寂静岭的世界观是三元并行的，其一是现实世界，有居民，有政府，有游人前去观光、渡假；其二是“异世界”中的“表”世界，也就是游戏中大雾弥漫的寂静岭；其三是“异世界”中的“里”世界，这时寂静岭由大雾弥漫转而变成黑暗、血腥、腐坏。

《钟楼》

《钟楼》系列是日本HUMAN公司推出的经典恐怖惊栗游戏（系列第三作改由CAPCOM开发）。游戏于1995年首次发行SFC版，至1997年推出PlayStation平台的改良版本。游戏并没有复杂的操作方式，仅以光标点击形式进行，画面左下方女主角肖像的背景颜色代表其体力，玩家需以手柄控制画面光标指引女主角移动方向及调查物品。故事讲述珍妮佛与劳拉、露特三位孤儿一起被神秘绅士西蒙·巴洛斯收养，她们由中间人玛丽·巴洛特即西蒙的妻子带到郊外的住所，但三人由此便落入魔窟，等待她们的是死亡的恐惧。一般玩家在没有攻略的情况下很容易因为碰了不该碰的东西死去而不得不读档，好在游戏能随时继续死亡时的记录的设定弥补了游戏的变态难度。之所以在游戏中加入如此恐怖的元素不单单是提高氛围。因为游戏中敌人很少，只有恶魔双生子和玛丽三人。其中剪刀魔鲍伯是最常见最凶狠，AI值最高的敌人，特别是孱弱的主角在剪刀魔的追逐下拼命地奔跑却始终不能摆脱敌人更是给玩家留下了不可磨灭的阴影。游戏共有9个结局，开门的顺序稍微变化一下就导致最后结局的不同，某种意义上弥补了游戏流程过短的缺陷。两年后HUMAN在PS上推出了续作《钟楼2》，无疑该系列最为成功的一部。各种当时其他恐怖游戏没有的恐怖元素在该作中发挥得淋漓尽致，即使现在也没有哪款游戏能够超越本作的恐怖演出。而到了三代，则完全被CAPCOM染上了《生化》的色彩，失去了系列原有的独特恐怖气息。



《生化危机》

1996 年3月，CAPCOM的《生化危机》横空出世，标志着游戏对于视觉恐怖手法的运用开始走向成熟。《生化危机》借鉴了《鬼屋魔影》的大量元素，将恐怖电影手法大量地运用到游戏中来，而图像技术的进步又将极其依赖画面表现能力的视觉恐怖发挥到了极至。即使在现在，很多玩家仍然还对那成群结队的僵尸、破窗而入的僵尸犬、从窗缝伸过来的一只只手臂等等记忆犹新。《生化危机》的恐怖是建立在视觉恐怖手法之上的，但也并非没有悬念恐怖的成分在内，比如对神秘的安布莱拉公司内部机密的逐渐深入，病毒背后的故事，威斯克尔复杂人性的深刻挖掘等等，只是表现手法尚不成熟，大多数只能作为推进剧情的线索而存在，对于恐怖气氛的渲染力度不够，远远没有游戏的视觉恐怖成分来得多，而且随着续作一代代的推出，游戏背后秘密的一点点被揭开，这些可怜的悬念恐怖成分也渐渐地被消耗殆尽。

从第三作开始到目前的正传五代以及其他周边作品，游戏的恐怖感越来越低，动作感越来越强，《生化危机》俨然已经变成了一款动作游戏。玩家在面对一群僵尸时，首先想到的是屠杀而并非是恐怖，对于一款恐怖游戏来说，是极其失败的，当然今后它作为一款动作游戏可能会很成功。

《死魂曲（尸人）》

作为典型的日式恐怖游戏系列，游戏里充斥着阴森的感觉，令人不由自主的背脊发凉。配合充满神秘感的村庄独特信仰连贯整个游戏，时而进行的宗教仪式又增添不少诡异的气氛。加之本作的最大特色，就是游戏中所采用角色或怪物，都是由实物特殊化妆再进行3D贴图加工而呈现出来的，所以在图像上相当的逼近真实人物，尤其是脸部神情，或因变成尸人而扭曲的表情，或是完全变成怪物的畸形脸孔，都相当真实，其迫力令人震撼而印象深刻。游戏采用视点截取系统，可以透过他人或怪物的视点来听取建议或查看敌方情报。在游戏中，利用此系统掌握敌我位置同时了解敌人移动习惯时，可以听到对方的声音，若是怪物则会听见它们的呼吸声或奇怪的呻吟声，当敌人一步步接近自己时，那种紧张和恐怖的感觉，透过这个系统可以完全传递给玩家。

《零》

2001年底在PS2上发售的初代《零～ZERO》有别于过去主流的美式恐怖游戏，这款纯日式恐怖游戏，藉由日系古老阴暗建筑的场景、令人毛骨悚然的背景音效、日本怪谈式的故事背景，加上以鬼魂、幽灵为敌人的设定，一推出立刻引起轰动。柔弱的女性主角，用摄影机拍照除灵的设计，带给玩家的恐惧感也是无与伦比。之后的第二作《红蝶》和第三作《刺青之声》也都延续初代的优良传统，最新的《月蚀的假面》更是针对Wii独特的体感功能，还加入了全新的恐怖体验。目前游戏最新作已经公布了正在制作中的消息，同类作品的《心灵写真》也公布了登陆3DS的消息。这款美少女摄影除灵游戏将在新世代继续延续和风日式恐怖的血脉。

空即是色色即是空

情感震撼游戏之情色篇

由于当今游戏界以男性玩家为主的趋势在一段时间内尚不可能打破，而且女性玩家中也不乏对于美好事物的求道者存在，很多业界游戏厂商总喜欢在游戏中打些擦边球以吸引更多玩家的关注和人气。当然，正统的直球出击在这里我们姑且不论。接下来就让我们来探讨一下这些不够“检点”的游戏吧。

《死或生》

如果说史上第一款以乳摇为卖点的街机格斗游戏《死或生》姑且还是以格斗为主的动作类游戏，那么《死或生沙滩排球》这类游戏也可以归为动作竞技类游戏了吧。当然，醉翁之意不在酒这已经是显而易见的了。如果说有哪个男性玩家玩这一系列游戏只控制男性角色和男性角色对战，那么他在另一种意义上讲或许更加与众不同了或许。说回正题，专门以卖肉为生的本系列，最大的卖点想必就是那些肉色晃晃的波涛汹涌了吧。至于格斗系统的严谨程度、平衡性相信都是次之，没人会真正在意的。于是请让暴风雨来得更猛烈一些吧，满足那些男性朋友被女性格斗家们殴打致死的毕生愿望好了。

《心跳魔女神判》

上个世代拥有最强硬件潜力的NDS平台上少有的邪恶之作。尽管实际上所做的仅仅是用触笔在屏幕上点来点去而已，游戏画面、系统也都没有过多的惊人之处。但是，这种随意乱摸的YY感确是只有率先实现了触摸屏的DS才能感受到的。游戏中的设定是冠冕堂皇地通过触摸女孩子的身体寻找魔女，于是玩家便可以堂堂正正的在这款老少咸宜的大众机上尽管上下其手，以满足其压抑已久的欲望……唯一的美中不足或许就是游戏里萝莉居多，无法满足所有用户层的需求。画风也过于萌化、Q化，写实感较差这几点了吧。

《闪乱神乐》

进入3DS时代后，之前的触摸屏又加上了裸眼3D的效果，乳摇的重任也由新一代的骄子《闪乱神乐》接了下来。比起同一制作小组之前负责的《一骑当千》系列，显然画面效果和动画流畅度有了显著的进步，毫无马赛克锯齿的摇曳动画着实充满魄力。人设八重樫南老师笔下的角色显然更容易抓住更多玩家的美感神经。于是便一发不可收拾，连索尼全球工作室总裁吉田修平也第一时间入手了本作，可见其影响力之大。

《御姐玫瑰》

由D3P制作发行的小品级SIMPLE系列开始发端，之后逐渐壮大的一个系列，以穿着火爆的比基尼牛仔御姐为主角血腥地砍杀僵尸的简单构成。卖点自然是各位大姐姐简略的装束，不过战斗中总是看到背影对玩家的杀必死其实并不是很够。游戏中有一项“浴血指数”指的是角色身上染血的程度，当这项指数升到最高时，角色便会进入暴走状态，攻击力、移动速度、攻击范围等显著提高，而缺点是体力会逐渐减少。根据战况，合理利用暴走状态是本游戏攻略的关键。随着登陆高清系平台，游戏的画面似乎才刚有那么一些提升。不过比起其他游戏果然还是要差之了。

《梦幻俱乐部》系列

由D3 Publisher制作的恋爱模拟游戏《梦幻俱乐部》，登陆360和PSP、PSV平台。本作是一款以饮酒交际为主题的恋爱模拟游戏，以只有具备纯洁之心方能进入的社交场所“梦幻俱乐部”为舞台，玩家将扮演在偶然间成为梦幻俱乐部会员的主角，在会员有效期限的1年期间，尽情体验与风情万种的接待女侍恋爱的乐趣。虽然说内心纯洁吧，玩家们的内心是否纯洁可就不是厂商说了算了。游戏通过最新3D赛璐璐卡通技术制作呈现的超细腻质感，此外以夜总会这种成人取向的游戏设定，以及不逊于《偶像大师》的舞蹈赢得了广大宅玩家的注目，最新作中更是登场了各种喂食，触摸等糟糕的要素。相信邪恶的进化不会停滞，总有一天会有不够纯洁的主角登场的。

除去以上之外，《如龙》系列中的夜店要素，《战神》系列中的QTE小游戏，各种带有女性角色的高清3D格斗动作游戏，以及乳摇的前辈《机战》系列，也都少不了服务大众的色色要素，在这里就不一一列举了。只能说游戏的制作人们都是男性居多，少不了把自己的梦想带入到现实的事业中来。而随着游戏硬件的机能日益丰富，以及3D时代的步步逼近，相信今后的和谐风暴回来的更加猛烈的。你们准备好了吗?

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

封面图：《战争机器3》

2011年 11月上

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

全方位感受游戏给你带来的精彩 封2
《最终幻想XIII-2》制作人访谈 16
新作：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL 18
新作：英雄传说 双星闪 21
新作：元气史莱姆3 大海盗与尾巴团 22
新作：圣洁传说R 23
新作：圣斗士星矢战记 24
新作：神秘海域3 25
新作：第2次超级机器人大战OG 26
新作：女神异闻录4 午夜竞技场 27

GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

《真三国无双6 猛将传》秘藏武器攻略 44
《WE2012》+《FIFA12》奖杯成就攻略 48
《闪乱神乐》忍少女绘卷攻略 50
《战争机器3》完美研究攻略 56

SPECIAL 特别策划 EDITTED

回首PS3五年的奋斗发展历程 62

固定栏目

游戏新闻眼 12
闯关族的家 34
龙哥热线 40
汤米漫画专栏 42
非正常人类游戏研究中心 66
宇多田的部屋 68
赤银的红魔馆 70
蔬菜汁个人专栏 72
雪飞专栏：战国英杰传 74
猴子专栏：游戏三国志 75
新作发售表 76
游戏店广告 77
期末烤场 78
回函抽奖 79
电击光盘盒 封三

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
杨　旭
王　丰
连　毅
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：汤　米
美术指导：宋　辉
美术总监：孙　宇
美术编辑：罗天泽

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：sammi@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

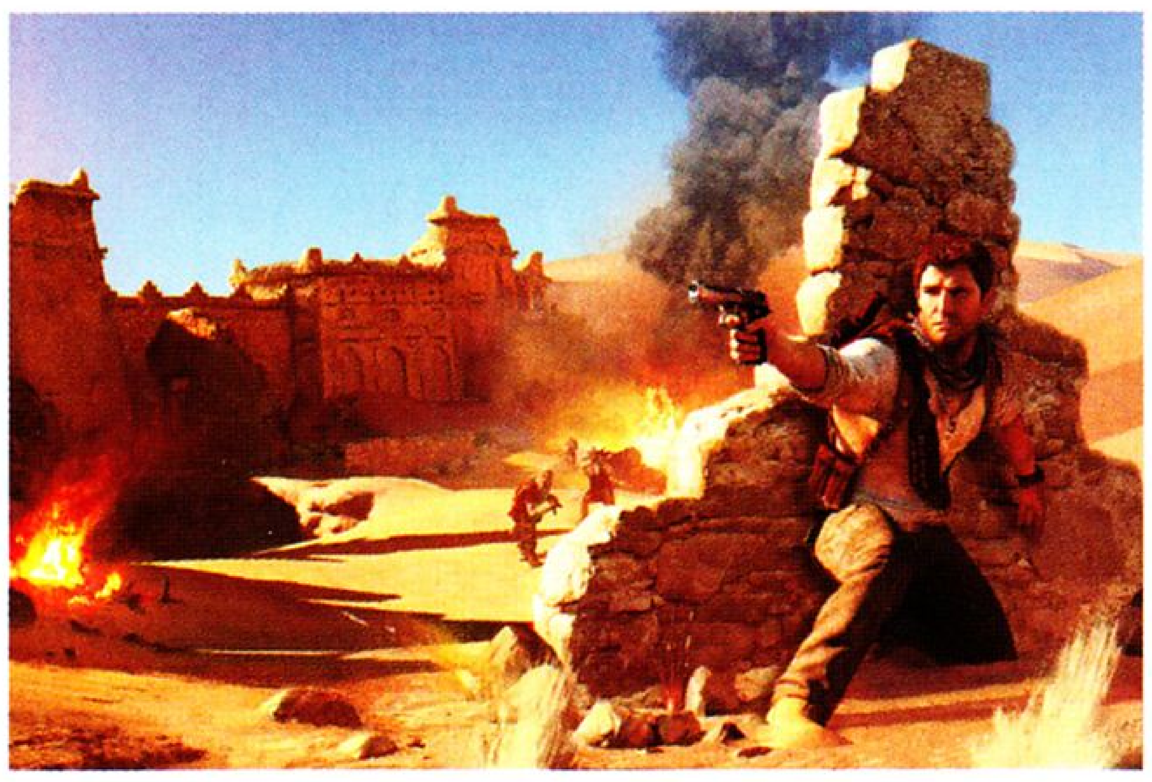
本刊声明

■本刊所载图文未经允许不得擅自转载；严禁抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。
■凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其它权利的文字和投稿，本刊概不承担任何连带责任。
■本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者请自留底稿，来稿恕不退还。
■本刊编辑部暂不接受任何关于游戏内容、攻略、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或通过电子邮件进行咨询，编辑部将会尽最大努力在杂志中给予回复。
■本刊如出现印刷、装钉差错，请联系本刊发行邮购部进行调换。

任天堂于近日宣布，他们计划在欧洲推出《马里奥与索尼克在伦敦奥运会》的同捆Wii主机。该主机和世嘉的吉祥物索尼克色调相近，呈淡蓝色。该游戏的Wii版将于11月15日发售，而3DS版则会在明年2月才和玩家们见面。

SOFT 国内专讯

《神秘海域3》中英文合版11月1日四版本同时登场



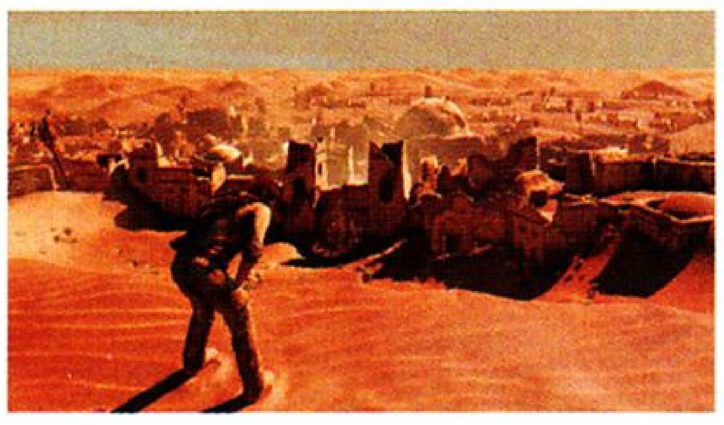
本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将于11月1日在亚洲同步推出PS3动作冒险游戏《神秘海域3：德雷克的骗局（Uncharted 3:Drake's Deception）》的中英文合版，将同时提供多种限量同捆版包装。

◇《神秘海域3》主要特色

《神秘海域3》是全球销售超过800万套且获奖无数的畅销动作冒险游戏《神秘海域》系列的最新作，叙述寻宝探险家内森·德雷克（Nathan Drake）深入阿拉伯半岛鲁布哈利沙漠，探寻失落古城“沙漠中的亚特兰帝斯（Atlantis of the Sands）”的冒险。

●探究内森·德雷克过去的故事，玩家将更了解他与其亦师亦友的老朋友苏利文的相遇过程，他们彼此间的信赖关系亦会在危机重重的探索冒险中备受考验。

●探索世界各地令人难以忘怀的全新场景，从法国渺无人烟森林中的老旧庄园，怒海狂涛中航行的客轮，到座落于阿拉伯半岛心脏地带、酷热无情的鲁卡哈利沙漠。



●特有的精彩剧情与电影风格表现手法，打造出更壮大的场面与更精彩刺激的冒险。

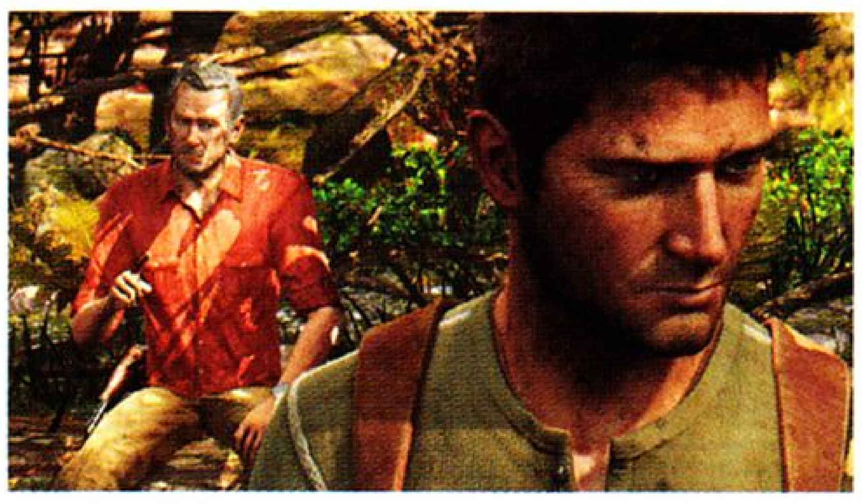
●对战与协力多人游玩模式将带来更多全新的游玩体验与大幅改良的功能。在线玩家将可体验到融入了单人游玩故事模式的电影元素、与众不同的动作冒险多人游玩模式。

●内森·德雷克的攻击方式变得更丰富更多元：运用徒手格斗迎战多个敌人、配合周遭环境使出肉搏攻击，以及全新的隐密攻击招式。游戏同时提供更多不同的移动方式再搭配多彩的枪法，而接连出现的解谜情节也会驱使着玩家仔细探索不同的游戏环境。

●引进全新的物理、视觉与环境效果。游戏将透过远方的海市蜃楼、高热造成的扭曲影像、不停飘移、变化与流动的沙地，忠实地呈现出阿拉伯中号称“空虚沙漠”的严峻沙漠环境。之外还全面性检讨并改良目前所使用的视觉效果，例如火、烟和水。

●《神秘海域3》将支持3D立体显示。

◇《神秘海域3》故事概要



为了要结束长达20年的恩怨纠葛，宝藏猎人内森·德雷克精心策划了一场骗局，却无意中让他踏进了一场长达数世纪的阴谋，进而追查起400多年前他那声名狼藉的祖先——英国家喻户晓的传奇探险家兼西班牙恶名昭彰的商队私掠船长弗朗西斯·德雷克爵士的足迹。

在他搜寻16世纪失落宝藏的途中，有了更重大的发现。一个古老的秘密使他陷入一连串的危险圈套、迫使他与一个不为人知的神秘组织正面交锋，对抗其狡猾无情的领导者策划的颠覆计划。

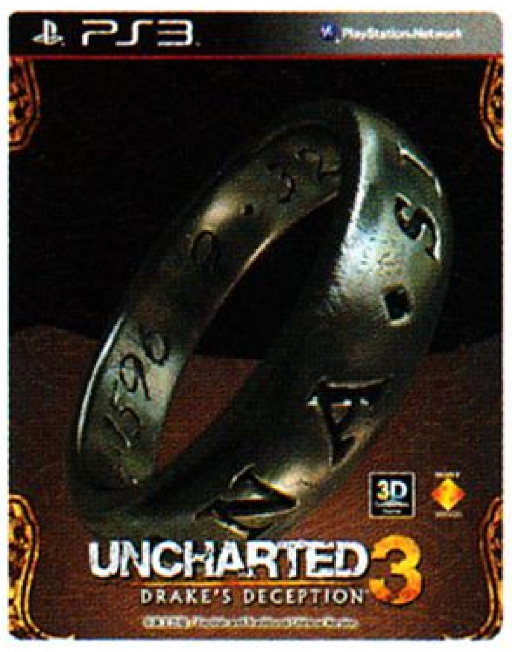
在他亦师亦友的伙伴维克多·苏利文（Victor Sullivan）的协助下，德雷克展开了横越欧洲直闯中东的大胆旅程。一连串埋藏数世纪的古老线索，带领两人追寻“阿拉伯的罗伦斯”的足迹，前往传说中长埋于鲁布哈利沙漠千年的罗伦斯称之为“沙海中的亚特兰提斯”的传说之城。

不过浩瀚严酷的空虚荒漠却隐藏着更可怕的秘密。旅途尾声，这场探索失落之城的夺宝竞赛已成为孤注一掷求生的严峻考验，迫使德瑞克不得不挑战其耐力极限、面对其内心最深处的恐惧。

◇最终推出的包装版本

【一般版】（价格：1690台币，约合人民币354元）

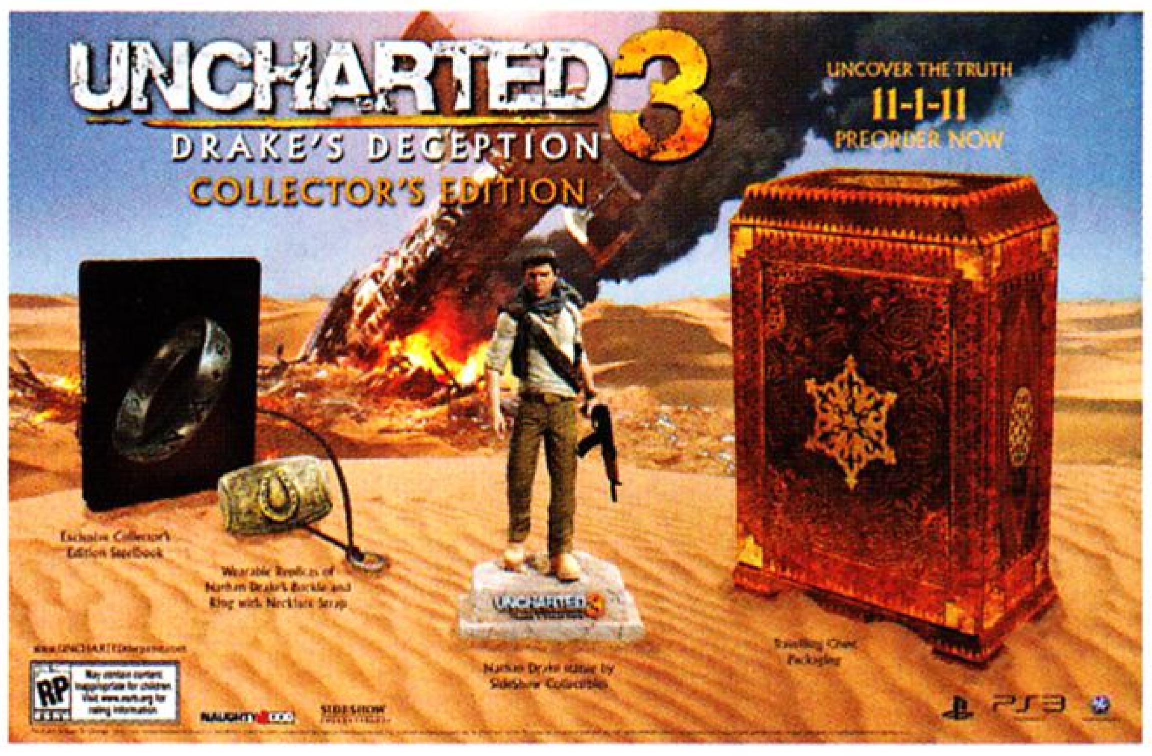
【铁盒精装版】（价格：1690台币，约合人民币354元）



●《神秘海域3 德雷克的骗局》中英文合版游戏×1

●特制铁盒（SteelBook）包装×1

●铁盒精装版PSN下载卡（内附3种DLC：密集炸弹奖章回报、复原助力器、恐怖爬虫奖章回报）



【豪华珍藏版】（价格：3190台币，约合人民币668元）

●《神秘海域3 德雷克的骗局》中英文合版游戏×1

●特制铁盒（SteelBook）包装×1

●铁盒精装版PSN下载卡（内附3种DLC：密集炸弹奖章回报、复原助力器、恐怖爬虫奖章回报）

●精美手工外盒×1

●德雷克公仔×1

●德雷克复刻版指环坠+皮带扣×1

●超级兑换券（SuperVoucher）PSN下载卡（内附4种DLC：Para-9弹匣大小改造、G-MAL弹匣大小改造、AK-47弹匣大小改造、特制主题和个人造型）

【DUAL SHOCK 3限定版】（价格：2980台币，约合人民币624元）

●《神秘海域3 德雷克的骗局》中英文合版游戏×1

●特制铁盒（SteelBook）包装×1

●铁盒精装版PSN下载卡（内附3种DLC：密集炸弹奖章回报、复原助力器、恐怖爬虫奖章回报）

●特制DUAL SHOCK 3无线手柄×1

北美PSN放出PS2怀旧游戏下载 年底接连推出网上购买优惠措施

EVENT 美国专讯

本刊讯　美国索尼计算机娱乐（SCEA）宣布，作为新推出服务“Only On PlayStation Network Program”的一环，于北美时间10月4日起在北美PlayStation Store推出PS3下载游戏新服务，首批将推出PS2经典游戏精选集，每款售价皆为9.99美元。实际推出的软件有：《神之手（GOD HAND）》、《魔导书大战（Grim Grimoire）》、《奥丁领域（ODIN SPHERE）》、《马克西姆（MAXIMO）》、《赤色战线（RING of RED）》。

Only On PlayStation Network Program随后会继续推出其他独占下载游戏，以下为目前公开的实际推出游戏时程：10月4日：《Eufloria》、《Rochard》，10月11日：《Sideway：NewYork》，10月13日：《Sodium Collection》，10月18日：《Okabu》、《Rocket Birds》，10月25日：《inFamous:Festival of Blood》、《Pixel Junk Sidescroller》。

另外SCEA也推出各种优惠措施，例如PlayStation Plus会员购入Only On PSN游戏便可以获得20%的折扣。并且在10月中旬之前购买60美元以上的产品，就可以在11月获得10美元的回馈等等。

《御姐玫瑰Z 神乐》发售日确定 初回限定版附赠危险泳装下载

SOFT 日本专讯

本刊讯　D3 Publisher宣布，正在制作中的Xbox360动作游戏《御姐玫瑰Z 神乐（お姉チャンバラZ～カグラ～）》现确定将于2012年1月19日推出，首批生产版将附赠初回限定服装“危险泳装”的下载序号卡。

《御姐玫瑰Z 神乐》是异色风格的《御姐玫瑰》系列最新作，继承系列作品融合性感泳装美女加上刀剑血腥砍杀的强烈反差搭配，并将女主角由老班底的忌血族女剑士彩（アヤ）替换为忌血族与吸血族混血的美女姐妹神乐（カグラ）与沙亚也（サーヤ）。

本次公布的初回封入特典的限定服装“危险泳装（きわどい水着）”是姐姐神乐专用的服装，采用比原本的比基尼泳装更大胆性感的V字设计，下载卡将封入首批游戏包装中，数量有限。

Xbox360《御姐玫瑰Z 神乐》预定2012年1月19日推出，价格7140日元，约合人民币593元。

稻船敬二发表N3DS新作《海王》 体验无际大海原的三国群雄争霸

SOFT 日本专讯

本刊讯　原CAPCOM开发统括本部长、现担任comcept执行长的稻船敬二，于10月5日在东京举办的Marvelous AQL新作发表会上，正式宣布将制作N3DS原创新作动作冒险游戏《海王（King of Pirates）》。

《海王》是融合“海盗”与“三国志”为概念所制作的动作冒险游戏，玩家将扮演动物拟人化的角色，在无边无际的大海上，与各方群雄展开争夺海上霸主“海王”地位的航海冒险，本作不刻意区分敌我双方，而是以描写人与人之间的友情与背叛为主轴。游戏中预定收录多达300名登场角色，计划推出3部曲。

从目前公布的画面中，可以看到让人联想到刘关张桃园结义三兄弟的主角企鹅三人组，以及手持七星剑、让人联想到曹操的老鹰，之外还有狮子、猿猴、龙等各式各样的动物角色登场。

《GT赛车5》免费推出大型Spec2.0更新 制作人山内一典意欲打造完美赛车游戏

SOFT 日本专讯

本刊讯　PS3驾驶模拟游戏《GT赛车5（Gran Turismo 5）》于10月11日免费放出了大型在线更新“Spec 2.0”内容。本次共有15项新增或改良项目，是该作推出以来最大幅度的更新措施。具体包括：

1.所有标准车种（Standard Car）新增简易驾驶座视点。

2.开放玩家调整天气变化功能。

3.新增可储存多组车辆设定的设定表格（Setting Sheet）。

4.新增Spec2.0片头动画影片。

5.强化用户界面（UI）的反应与可用性（缩短加载时间、加快选单读取速度等）。

6.新增回放时的快转/倒带功能。

7.新增耐久赛途中的进度储存功能。

8.扩充在线大厅的功能（改良车种限制功能与随机竞赛模式等）。

9.扩充GT.com可游玩的B-Spec遥控竞赛功能（追加顺位变化图像显示功能）。

10.扩充相片旅游功能（玩家可以使用自己的赛车手个人造型与车辆拍照等）。

11.新增相片旅游景点“NASCAR修理站场景”。

12.新增11台NASCAR 2011年度款式赛车。

13.新增Nissan GT-RN 24 Shulze Motor Sports纽堡林24小时耐力赛规格。

14.改良物理仿真与人工智能（A.I.）。

15.支持罗技G25与G27方向盘控制器。

官方还预定于Spec2.0放出的隔周推出首批下载内容（DLC），预定提供赛车包（Racing Car Pack）、赛道包（Course Pack）与赛车零件包（Racing Gear Pack）3种内容。

台湾索尼计算机娱乐（SCET）也公布了山内一典对这次Spec2.0的发言。山内一典：“《GT赛车5》Spec2.0更新是汇整了每一天线上游玩《GT赛车5》的玩家的宝贵意见后，才完成的成品。我们增添了许多车种包括最新的NASCAR赛车，但更新的主要目的是提升游戏的操作性及游戏性。打从《GT赛车5》推出后，我们即了解唯有仰赖玩家，游戏才能有更大的进展，因此便在收到众多玩家的要求后，增加了像是标准车种的驾驶座视点等机能。这次的更新可说是融合了玩家的意见后，精心打造出来的《GT赛车5》。”

《人生街道Wii》宣传影片公布 史莱姆与马里奥比拼致富能力

SOFT 日本专讯

本刊讯　由SQUARE ENIX制作，结合《勇者斗恶龙》与《超级马里奥》两大国民级人气游戏题材的Wii版大富翁游戏《人生街道Wii（いただきストリートWii）》，于官方YouTube频道公布了宣传影片供玩家参考。

《人生街道Wii》是由《勇者斗恶龙》系列之父堀井雄二构思、1991年3月由ASCII推出至今已历20年的老牌大富翁游戏《人生街道》系列最新作，采用熟悉的掷骰走地图的传统大富翁玩法，让玩家通过购置物产收取过路费的方式彼此竞争资产总值。

迈入20周年的《人生街道Wii》继承系列的一贯玩法，并融合SQUARE ENIX旗下国民级角色扮演游戏《勇者斗恶龙》与任天堂旗下国民级动作游戏《超级马里奥》题材，展开跨作品梦幻合作。收录针对初学者的“超简单规则”，省略股票买卖等复杂规则，让初学者也能轻松游玩。

Wii版《人生街道Wii》预定12月1日推出，价格6090日元。

国外专讯

用体感游戏提升自我保护能力 Ubisoft推出《自卫防身训练营》

本刊讯　Ubisoft正式宣布将推出体感操控游戏《自卫防身训练营（Self-Defense Training Camp）》，独家于Xbox360 Kinect推出。本作为首创的全新电玩游戏类型，《自卫防身训练营》将培养玩家在面对危急情况下做出有效的防卫动作，保护自己抵挡攻击。

《自卫防身训练营》结合了健身锻炼及自我防卫训练，共分为四大类别。包含：技术、耐力、镇定与反应能力，通过Kinect的创新追踪辨识技术为玩家投射出真实演练动作，并实时施展反击。无论玩家原先能力如何，都能有效学习基础的自我防卫技巧，而这些自我防御技巧来自于现实世界中一群经验丰富的自我防卫术教练，通过游戏给予你最专业的指导。

玩家将可在跆拳道和武术健身过程中学习新的技巧并且达到塑身健体效果，此外还结合了许多有趣的小游戏组合来提升反应能力。除了帮助玩家强身健体外，《自卫防身训练营》也融入了冥想运动的形式，提升玩家心思敏锐度，像是能放松心灵的太极拳就能教导玩家该如何保持冷静、沉着稳健的面对紧张情势。Xbox360 Kinect版《自卫防身训练营》将于11月10日推出.

日本专讯

《战国BASARA3宴》最欢乐角色公开 火锅达人小早川秀秋尽显贪吃本色

本刊讯　由CAPCOM制作，预定11月10日推出的PS3/Wii战国题材动作游戏《战国BASARA3宴》，官方最新放出新收录的可操作角色“小早川秀秋”的游戏影片以及招式介绍，供玩家参考。

小早川秀秋在《战国BASARA3》中给人留下了深刻的印象，他的外形很搞笑，武器是锅，招式也非常幽默。他是小早川军的总大将，但是空有诸侯之名，是个没办法一个人决定事情，优柔寡断的贪吃鬼。除了非比寻常的胆小之外，不得体的发言和不可靠的程度也是令旁人感到诧异，日常累积的压力基本上靠吃东西来消除。

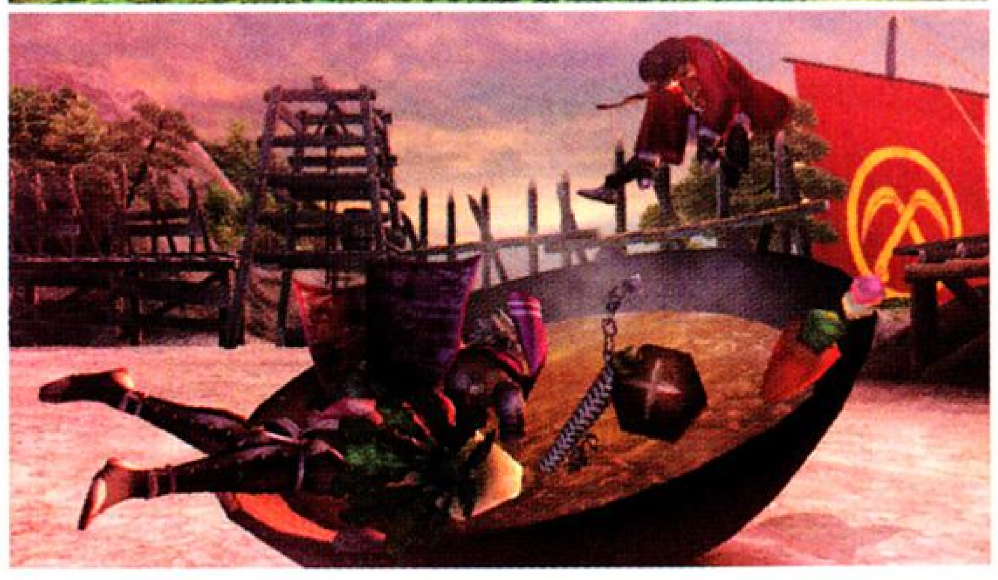
小早川本人完全没有战斗的意志，他在攻击过程中可以自由取出食材吃掉。吃很多好吃的食物后可以提升招式威力，尽兴时甚至可以在战场中一个人开始吃起火锅来。

●固有技“嚼嚼金吾（もぐもぐ金吾）”

吃掉不知道从哪里拿出来的食物，消除空腹的状态强化自己能力。长时间按键的话，会开始一个人吃火锅回复体力。而饱腹度也有分不同阶段，一直吃的话会增加饱腹度，强化自己的能力。

●固有技“转转金吾（ぐるぐる金吾）”

钻进背上的锅子不断回转攻击周围敌人。吃越饱威力也会增加，可以和“嚼嚼金吾”组合使用。连打通常技按键的话回转时间也会随之延长，再输入一次固有技按键的话就会停止回转。



●固有奥义“睡睡金吾（すやすや金吾）”

才不管是不是在战斗之中，因为实在是饿过头了没力到睡着，并作了一个敌人通通变成食物的梦。输入通常技按键可以攻击变成食物的敌人，最后将食材们丢进锅里，吃下去的话会有回复效果。提升等级的话，回转时间会延长。

●BASARA技

以夸张的气势吃巨大火锅，而且将周围敌人全部卷入其中。最后连自己都钻进火锅之中，和敌人一起喷射而出，是令人叹为观止的贪吃鬼真髓技巧。

日本专讯

《赛尔达传说 天空之剑》官网更新 游戏世界观介绍与片头动画放出

本刊讯　由任天堂制作，预定11月23日推出的Wii版动作冒险游戏《赛尔达传说 天空之剑》，日前于官方网站放出世界观介绍、宫本茂访谈与片头动画影片，供玩家参考。

《赛尔达传说 天空之剑》是今年迎接系列25周年纪念的最新作，将活用Wii遥控器结合动感强化器所具备的1:1动态侦测功能，让玩家以Wii遥控器与双节棍控制器来操作林克的宝剑与盾牌，展开直观体感的战斗解谜冒险。

游戏以飘浮于天际、受女神祝福的天空群岛“天空阁楼（Skyloft）”为冒险起点。在天空阁楼生活的居民，每人都有自己的守护鸟兼坐骑“阁楼鸟（Loftbird）”。游戏中玩家将扮演居住在天空顶楼的骑士学校青年学生林克，为了在“乘鸟仪式”中获得优胜，从女神赛尔达手中接过意义重大的礼物，而不断磨练身手。

某天夜里，幻化为人形的传说圣剑“天空之剑”精灵“菲（Fi）”出现在林克面前，传达给他重大命运的讯息。在菲的引导下，林克朝向云海底下被魔物占据的未知大地海拉尔出发，展开全新冒险，解开“主宰神剑（Master Sword）”的由来之谜。

Wii版《赛尔达传说 天空之剑》预定11月23日推出，一般版价格6800日元，赛尔达25周年纪念包价格8800日元，内含特制金色Wii遥控器Plus与赛尔达传说25周年音乐会特别CD。

《电软》招聘啦！！

●职位：立志把游戏变为工作的编辑！

●要求：

1、熟悉《电软》，热爱游戏，但以为来《电软》就是整天玩游戏的不要。

2、文笔流畅，有写作相关经验者更佳，但仅擅长网络语言的不要。

3、有一定的外语能力者优先考虑，连26个英文字母都背不全的不要。

4、吃苦耐劳、工作效率高者优先，立志成为京城四少的就别来了。

5、最好擅长某些类型的游戏，当然，并不要求你达到职业选手水准。

6、以上要求起码要具备4条，只做到3条半的请无视本招聘信息。

请将简历投到 yp@vgame.cn

我们我们会在3天之内电话联系你，注意不要让手机欠费停机，就算你再优秀，我们也不会给你充值的，谢谢合作。

EVENT 美国专讯

格斗游戏《真人快打》再度触电 新影片《魔宫帝国》预定后年上映

本刊讯　经典老牌格斗游戏《真人快打（Mortal Kombat）》系列将再度开拍新电影，预定2013年上映。据洛杉矶时报报道，华纳旗下新线影业将再度开拍《真人快打》新电影，新线影业过去就曾推出名为《魔宫帝国》的《真人快打》电影，如今新电影找来《真人快打 遗产（暂译，Mortal Kombat:Legacy）》网络剧的导演Kevin Tancharoen来负责。

新线影业总裁Tony Emmerich表示，新游戏与网络剧促使他们考虑，重新启动这个他们已一段时间没有积极思考的这个品牌电影，也期盼新作能够比前作更加受到欢迎。

洛杉矶时报报道称，负责新电影的Kevin Tancharoen计划要让《真人快打》角色在电影中呈现得更为写实，而此部新电影的预算预估接近1亿美元。

2009年华纳兄弟收购了《真人快打》的研发商Midway Games，并于今年4月发行了系列第九款的《真人快打》游戏，销售量突破300万份，为《真人快打》系列有史以来销售量最好的游戏。华纳家庭娱乐总裁Kevin Tsujihara表示，他们能够把旗下游戏资产变成电影，这点真的很重要。

TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●SQUARE ENIX制作，预定12月17日随PS Vita同步推出的军团动作游戏《地狱军团》，近日公布产品包装与套装版/下载版价格。其中卡带套装版价格4980日元（无需记忆卡），PSN下载版价格3990日元（需记忆卡），CERO分级为D（17岁以上），支持1～4人游玩。

●日本媒体日前透露了PSP《我的妹妹哪有这么可爱！携带版》制作续篇的消息。据称续作的故事以完全原创为主轴，但也会出现新的路线和新的人物。并且在续作中，来栖加奈子终于晋升为最主要的女主角！身材娇小的她有个可爱漂亮的脸蛋，但这只是她的外表，其实她的个性是具有暴力的倾向。

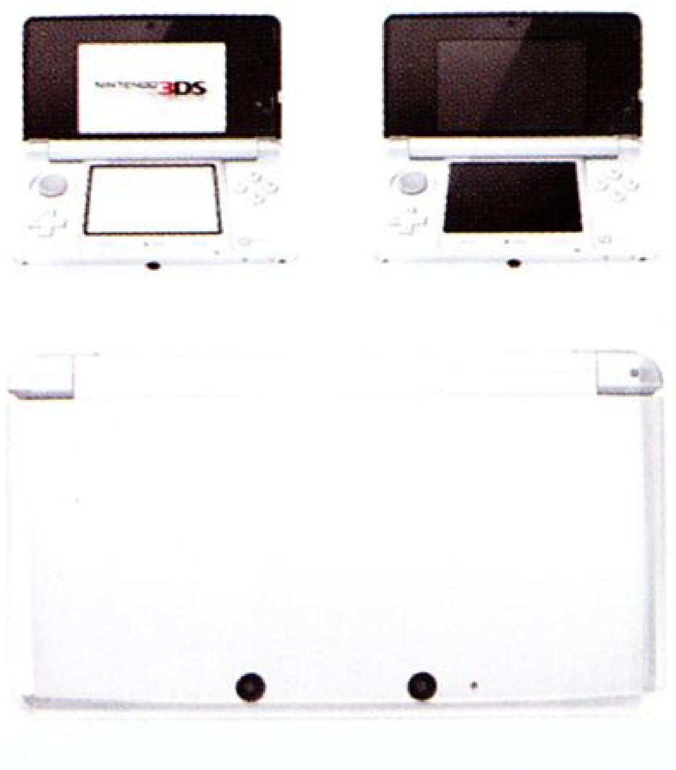
●由SQUARE ENIX制作，预定12月15日推出的PS3/Xbox360角色扮演游戏《最终幻想13-2》，现公布12月与1月预定在日本市场提供下载的首批追加下载内容初步信息。目前已知预定于12月与1月放出的DLC包括追加头目怪物“欧米茄（Omega）”，男主角诺艾尔（Noel）专用的追加服装，女主角莎拉（Sarah）专用的追加服装等。另外，官方还公布了该作的PS3中英文合版将于2012年1月31日发售。

●SQUARE ENIX宣布，预定12月17日推出的PSP/PSVita动作角色扮演游戏《天启之王（Lord of Apocalypse）》，预定12月17日同步推出套装版与下载版，UMD/卡带套装版价格5980日元，PSN下载版价格4980日元，CERO分级为C（15岁以上），支持1～4人游玩。抢先购入《天启之王》套装版的玩家，只要使用包装内附的“SQUARE ENIX会员”点数登陆序号到网站上登录，就可以获得活动限定的大型电玩《红莲之王Re:2》用的原创使魔卡。

●SEGA宣布，原先预定于12月8日发售的PS3/Xbox360《索尼克世代 纯白时空》以及N3DS《索尼克世代 苍蓝冒险》日文版将更改发售日，提前至12月1日发售。《索尼克世代》两个版本都会保留《索尼克》系列关卡的各种经典元素并全面翻新，增加各种新机关，呈现全新风貌。并且收录了经典和现代两种索尼克，展现出2D、3D两种视角和截然不同的玩法。

●Ubisoft近日证实，《幽灵行动》系列最新作动作射击游戏《幽灵行动4 未来战士》将于明年3月6日问世。本作将带领玩家来到挪威、中东等地，以对抗被俄罗斯占领的势力。该作曾多次延期，如今Ubisoft终于确定了它的发售日，对于系列fans来说无疑是天大的喜讯。

●任天堂于10月6日宣布，将于11月3日推出3DS新配色款式“冰晶白（Ice White）”，价格15000日元。这款“冰晶白”N3DS采用亮面水晶质感的白色涂装，包含已推出的3种配色与10月20日预定推出的粉红色在内，年底N3DS将有5种配色供玩家选择。同时，N3DS动作游戏《超级马里奥3D大陆）》也预定11月3日推出。



●CAPCOM宣布，预定12月10日推出的N3DS狩猎动作游戏《怪物猎人3G》，将推出同捆游戏软件的特别样式N3DS主机组合“怪物猎人3G特别包装”，并且和游戏同步于12月10日数量限定发售，售价20800日元，约合人民币1727元。同捆主机以冰晶白配色为主体，印有特殊LOGO图案，但该套装不含扩张右模拟摇杆。此外官方也一并公开了游戏同捆扩张右模拟摇杆的包装组合，并同样于12月10日数量限定推出，售价6990日元，约合人民币580元。

●High Moon Studios宣布将推出《变形金刚》系列新作《变形金刚 赛博坦殒落（Transformers:Fall of Cybertron）》，游戏将于2012年秋季问世，新作故事线将接续《变形金刚 赛博坦大战》，强调博派与狂派间的战争导致他们必须放弃原本居住的星球。Activision发行副总裁David Oxford表示，High Moon Studios为极具才华的研发团队，本作将会是一款非常重要的作品。

●台湾万代南梦宫伙伴在9月30日举办的“2011秋冬产品发表会”中宣布，已取得SQUARE ENIX开发的PS3/Xbox360角色扮演游戏《最终幻想13-2》Xbox360版的亚洲地区（含台湾）代理发行权，确定将推出日文版与中文版，确切发售时间与价格尚待确认。

●由韩国Pentavision制作的音乐游戏《DJ MAX》，日前发表了掌机系列的第6部，将于新一代掌机PS Vita上继续挑战玩家的手指极限，上市日期与正式名称目前尚未公布。第6部暂称《DJ MAX TECHNIKA Vita》，将融入街机版本《DJ MAX TECHNIKA》的玩法，让《DJMAX》再度于新一代掌机上掀起一阵音乐旋风。

●SNK PLAYMORE宣布，原定10月27日推出的PS3/Xbox360对战格斗游戏《格斗之王13》，为了“提供更良好的质量给顾客”，因此决定延期推出，发售日由10月27日变更为2011年未定。后续确定发售日时，将另行通知。

●据美国媒体报道，中国女星李冰冰将会加盟电影《生化危机5 报应》的拍摄，饰演“艾达·王”。这一消息也得到了系列主演米拉·乔沃维奇的证实。另外，CAPCOM在官网上已经确定了N3DS版《生化危机启示录》的发售日期，其日版将于2012年1月26日发售，美版是2012年2月7日发售。

●由NBGI制作，预定12月推出的N3DS版《SD高达G世纪3D》，现公布了与特别样式N3DS主机同捆的“夏亚专用N3DS超值盒”内容。特别样式N3DS主机同捆版价格21090日元，内含印有历代夏亚剪影与吉翁军徽的特别样式闪焰红N3DS主机、高达TRYAGE／AR卡与两A面规格特别卡“夏亚专用萨克II”。

●日本一公开，将于PS3平台推出全新黑暗幻想动作角色扮演游戏《魔女与百骑兵》，发售日为2012年。游戏主题强调为“黑暗幻想动作RPG”的《魔女与百骑兵》将会以剑与魔法的幻想世界为舞台，以沼泽魔女与森林魔女之间的对抗为主题展开。玩家将要以魔女之馆作为据点完成各种任务。百骑兵可以经由简单的操作，使出各种魔法生物才能使出的特殊动作。并且使用这些动作打倒敌人或是解开地图上的机关和陷阱。

●NBGI宣布，将于2012年夏季推出PSP版高达系列新作角色扮演游戏《机动战士高达AGE》。本次公开的新作为9月初于日本开播的最新动画《机动战士高达AGE》同名改编，以重现原作动画中跨越祖孙3代的战斗为主题来制作。玩家将要随着被称为救世主的高达以及主角菲利特祖孙三代来开创命运。

●日本Falcom、Chara-ani与Pyramid发表，将于2012年推出PS Vita角色扮演游戏《英雄传说 零之轨迹事件全语音版》，并同步开设预告网站。本作曾于2010年9月在PSP上推出，曾获得日本游戏大赏年度优秀赏。本次宣布将于2012年在PS Vita上推出的强化移植版，除了日本Falcom之外，并将与动漫角色商品厂商Chara-ani以及曾经手《啪嗒砰》系列开发的Pyramid紧密合作，详情尚待公布。

最终幻想XIII-2制作人访谈

鸟山求《最终幻想XIII-2》导演

北濑佳范《最终幻想XIII-2》制作人

●诺维尔与雷霆的邂逅

——序章公开后，知道新主人公诺维尔是来自未来，那么他来自多久以后的未来呢?

鸟山求（以下简称鸟山） 几百年后，《FFXIII-2》本身就是跨越几百年的时间，可以回顾到以前发生的历史。对雷霆等人如何拯救了世界、前作落幕时人类理想乡“茧”的坠落、之前的世界到底受到了怎样的影响等等都进行了描写。

——雷霆并非路西，为什么却能使用魔法和召唤技能呢?

鸟山 雷霆所在的“瓦尔哈拉”就是一个可以使用魔法的世界，而召唤兽在这里是普遍存在的，而且雷霆交给诺维尔、塞拉的莫古力也是“瓦尔哈拉”的生物。

——诺维尔和雷霆是如何相遇的?

鸟山 在塞拉登场前描写了诺维尔与雷霆的相遇，这回的开场并不只有动画，还有需要玩家操作的部分，可以操作诺维尔与塞拉。在开场动画中会出现雷霆和以前并肩作战的伙伴，但是这时可以操作的却只有诺维尔和塞拉两个人。

●穿越时空的诺维尔、塞拉与敌人

——这次公开的、通过“传送门”穿越时空、在各种年代和场所旅行的“历史穿越”系统是怎样的呢?

鸟山 前作是一条道走到黑的设定，而本作则以玩家的行动为主轴，使用了根据攻略路线而获得不同体验的新系统。比如A和B两条可供玩家选择的分支，选了其中之一以后也可以在之后体验另一条分支对剧情的影响，其中也有不影响游戏本篇的分支存在，选择怎样的路线完全在于玩家。控制诺维尔和塞拉对过去的时间轴产生影响时，也会对未来产生影响。

——分支任务是不是就是前作中“冥碑”中接受的任务呢?

鸟山 这次设计了很多可以从中接受分支任务的路人，可以一边与生活在城镇中的NPC交谈，一边寻找有趣的分支任务。当然也可以为了寻找错过的分支任务，重新开始游戏，让时间倒流，探索分支任务。

北濑佳范（以后简称北濑） 分支任务非常丰富，可以从中得到各种各样的道具，如果不接受任务的话当然就不能得到这些道具。所以分支任务非常值得玩家去探索。

鸟山 分支任务也要回到过去，所以也会对未来的时间轴产生影响，各种关系错综复杂、与各个时代相连接，绝对有深入了解的必要，这次分支任务的数量众多，即使是我来挑战的话也会感到非常吃力。

——这么看的话，游戏时间应该会很长喽?

鸟山 因为有分支任务和历史穿越的要素，所以玩家既可以跳过分支只取主线，也可以在新游戏的世界中享受改变历史的乐趣。因为本作可能被打通很多次，所以也为这部分玩家准备了“倍速跳过剧情”的贴心系统，更方便。

——前作中可以改造武器，但是本作可以改造的变成饰品了。

北濑 是的，这次的武器不能改造，不过可以通过购买的方式进行更换，而且种类繁多。一部分强力的武器则必须持有素材才能购买，而素材的取得又与分支任务联系起来。侧面增加了游戏的可玩性。

●大活跃的莫古力

——《FFXIII-2》中莫古力的活跃给人留下了很深的印象啊。

鸟山 因为它会教给玩家很多事情，所以感觉有点贫。

北濑 没想到除了“库普库普”地叫唤以外，它还会说人类的语言。

——好像还可以帮玩家找到宝箱?

鸟山 是，随着故事的发展，可以做很多事情，比如最初只是显示宝箱的位置，然后可以发现隐藏宝箱，再之后可以帮助玩家入手很远以外的宝箱。用莫古力取得远处的宝箱时，需要把它扔出去，但再次抓住莫古力时，它脸上会泛出反感的摸样，十分有趣。

北濑 但是有一点要注意，把莫古力投出去以后，索敌系统就会暂时失效，这时对玩家来说就会很危险，如果一旦遇敌的话，会很被动。

——那么说，莫古力能够感知敌人的存在喽。但是如果敌人从寂静处突然出现的话，会怎么样呢?

鸟山 怪物中分为可以穿越时空的和在某一区域生活的两种，前者是突然出现的敌人，后者则和前作中的一样。

北濑 本作中有时机系统，判断出敌人的位置后主动迎击的话，会在战斗中让我方变得有利，所以及早做出判断很重要。当然也可以接触后避敌跑开。

——感觉本作十分强调玩家的积极参与。在战斗中按照屏幕提示输入指令后可以发动特殊的必杀技，让战斗变得更加起伏跌宕。

鸟山 指令战斗要素让动作更加充满了魄力，也让剧情更好看，不过基本上都在BOSS战中才有。不过在一般战斗中可以和怪物伙伴发动连携技能，为战斗添色。

——如果输出错误指令会怎么样呢?

鸟山 会出现滑稽的画面，战斗还会照常进行，也很值得一看哦。不存在输入指令失败就

GAME OVER、输入成功的话就会赢得胜利那样的强制设定。增加战斗的爽快感是第一位的。

●来自读者的意见

——《FFXIII-2》也在海外进行了宣传和试玩，效果怎么样?

鸟山 电影动作在海外玩家中获得非常棒的好评；在东京电玩展上安排了15分钟的试玩，可以从中体验战斗的新要素、探索城镇的乐趣。比之前在海外展览时放出的试玩部分要改进不少。

——那么有什么不同的地方呢?

鸟山 在东京电玩展改良版中加入了“遇敌作战系统”，可以设定对敌人的攻击方式，另外也可以接受分支剧情。之后还会根据玩家的回馈进行最后的调整。

●没有雷霆的世界

——最新公布的宣传片中，斯诺终于登场了，这会是与塞拉久违的再会吗?

鸟山 相隔两年的再会。这次的世界是没有雷霆的世界，留有她还活着的意识的只有塞拉。包括斯诺在内的伙伴和周围所有的人都认为雷霆不是死了，就是变成了水晶。之后，唯独斯诺相信了塞拉的话，去寻找雷霆，不过之后就没有消息了。最后，塞拉为了找到雷霆，与诺维尔一起踏上了冒险之旅。

——大家都认为雷霆死了吗?

鸟山 由于“蝴蝶效应”（时间旅行中微小的动作改变了以后的未来）的影响，在这个世界中并不存在雷霆。在宣传片中，是紧扣前作结局的场面继续的，因此，斯诺说了“雷霆在茧中”这样的话，但那时的一切都发生了悖逆。不过，为什么只有塞拉还保留着雷霆在存在这个世界中的记忆呢？随着故事的进行，谜底也会慢慢揭开。

——那么，“时间悖逆”在故事中已经成为一个重要的关键词了吗?

鸟山 是的，随着“蝴蝶效应”系统的被公开，不管是游戏系统还是故事情节，“时间悖逆”都已经成为游戏的一条主要线索。

——毕尔吉遗迹中的人们好像也知道“时间悖逆”的样子啊。

鸟山 试玩版中塞拉等人来到了毕尔吉遗迹，这好在这时发生了时间悖逆的蝴蝶效应，毕尔吉遗迹在蝴蝶效应的影响下，出现了一名叫做“阿特拉斯”的敌人，在时间悖逆的影响下到底会发生什么，也是因地点而异。《FFXIII-2》中存在着若干时空被扭曲的蝴蝶效应，而这些时间扭曲一环扣一环，诺维尔等人就是为了解明这一个个秘密，向着雷霆存在的那个世界而前进的。

——那么是不是随着游戏的进行，就可以慢慢回到原来的那个世界呢?

鸟山 玩家要一个个地解决影响了未来的蝴蝶效应，但是并不清楚究竟哪个才是真正影响到雷霆不存在的主线，随着未来慢慢被自己所改变，你会发现，你在追求一种自己打造的更完美的未来世界。

——那么，随着“时间悖逆”系统是否能回到《FFXIII》以前的世界中呢?

鸟山 时间悖逆发生的时候是《FFXIII》结尾处，所以不能改变以前的时间轴，也不会回到以前的世界中。

●黑铠甲男与银发少女

——在试玩版中，经常有诺维尔说话的场面，他说话给人留下很深的印象，是一个词一个词的往外蹦字儿。

鸟山 确实，蹦字儿是他的特点。因为他生活的世界人类很少，基本不用说话。但是遇到同类时还是很高兴的，所以会积极与人们交谈。

——宣传片中出现了长大成人的霍普，真的是他吗?

鸟山 那是距上作10年后的霍普的样子，年龄的话应该是24岁，因为上次在《FFXIII》中出现时是14岁，那时正是多愁善感的时期，又经历了母亲的去世，这次却把成熟的一面展现在玩家面前。

——长大成人的未来的霍普，看到塞拉的样子却没有什么改变，会不会产生怀疑呢?

鸟山 10年后的霍普属于一个叫做“学园”的组织，这个学术团体一直在致力于寻找历史和过去的技术，探索一种即使没有法尔西也能够制造生存所需能量的技术。而霍普正是这个组织的头目，在他们的研究中其实已经发现了塞拉进行时间旅行的事情。

——试玩版中，毕尔吉遗迹的学园派口中所说的，“新领袖来了”，指的就是霍普吗?

鸟山 没错，就是这些人在不断的穿梭未来，就像以前的科幻电影中乘坐时光机的那些科学家们一样。

——时间悖逆，真是给人一种奇妙的感觉啊。那么LOGO上那名男子的名字也已经公布了吧?

鸟山 他叫凯亚斯，是对雷霆所在的法尔哈拉和塞拉等人的世界都波及到的敌人。对诺维尔来说他是对他的过去产生影响的人，对塞拉来说凯亚斯是一个来自未来的人。因为蝴蝶效应的影响，诺维尔的记忆变得模糊，对之后的未来发生了什么已经记不清了。通过时间旅行和改变历史、确定了未来以后，包括凯亚斯在内的记忆也会慢慢回忆起来。

——在宣传片中，诺维尔被凯亚斯用剑刺穿了?这究竟是……?

鸟山 虽然没有《FF零式》那么猛烈，但是游戏中也有不少过激的动作场面。被刺穿的诺维尔、在塞拉面前消失的雷霆身体中冒出的黑烟都是一种叫做混沌的东西，与雷霆的世界被侵蚀有着某种关系，塞拉等人的世界出现怪物也与此有关。

——凯亚斯阵营有一位银发少女，虽然是第一次出场的角色，不过却也有其死去的场面描写，这是怎么回事呢?

鸟山 她叫尤露，是一位与凯亚斯关系密切的人。其他的不能多说，但是担负着很重要的作用。

——在《FFXIII》中登场的屍骸在本作中再次出现，给人留下了深刻的印象。

鸟山 前作中没有完成任务的屍骸一样的怪物，本作中确实也有登场。还有不是法尔西、但却像法尔西的样子的东西，也有前作那样的消灭屍骸的任务。

ドラゴンクエストX オンライン 目覚めし五つの種族

2011年秋，一个令DQ饭震惊的消息公布了，勇者斗恶龙系列的最新作“X”将以“线上RPG”的类型出现，DQ系列的首次尝试……起锚、出发……

Wii U / Wii	本刊译名：勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族OL		未定
角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日语
DVD光盘	1人	分辨率未定	审查预定

以前在《勇者斗恶龙》系列中出现的NPC像真实存在的一样活灵活现，而现在，你却可以在游戏中和真人一起交流、战斗——这就是《DQX 觉醒的五大种族OL》。本次DQX新作介绍中将为各位读者披露五大种族的详细情况以及他们居住的地区，还有在新世界中栖息的一些怪物。本作的人设依然由鸟山明担任，除了可以再次领略鸟山明世界的风采以外，这次的DQX新作还在研究能否和3DS进行联动。

欢愉每一天 交流沟通

←小镇是与玩家们交流沟通的场所，在这里可以与大家叫唤游戏中的新奇情报。

各民族大团结

→五大种族的全家福照片，这里没有战争没有硝烟只有和平。

←RPG游戏中熟悉的指令栏，本作设计的非常简单，无需解说。

特写画面也给力

→虽然是Wii主机平台的游戏，但是特写画面也很棒，把机能发挥到极致。

荒凉的自然 奥加领地

奥加们所居住的地方十分荒凉，不是炎热的沙漠就是寒冷的雪地，严酷环境造就了奥加族惊人的体魄和雄伟的身材。

力量与勇气

→严酷环境打造了五大种族中最结实强壮的身体。

奥加族，头与肩上长着角，皮肤呈红色，全身布满不知名波纹的种族，体型是五大种族之最。（也包括女生的凶器！）

不屈服也不放弃

←对奥加族来说，一出生就要经受环境的严酷考验，适者生存的法则在这里凌驾于一切规律之上。

新种族亮相老树开新花

© 2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© KOICHI SUGIYAMA

神奇造物主世界真奇妙

微笑的种族

普库利波族。穿戴很像小丑，身高只有奥加族的三分之一，而且长着兔子一样的耳朵，好奇心旺盛。

被自然宠爱

埃尔夫族。比人类的身高略矮，有点像小孩的样子。后背长着一对小翅膀（但不知能飞与否），并且耳朵尖尖，热爱自然。

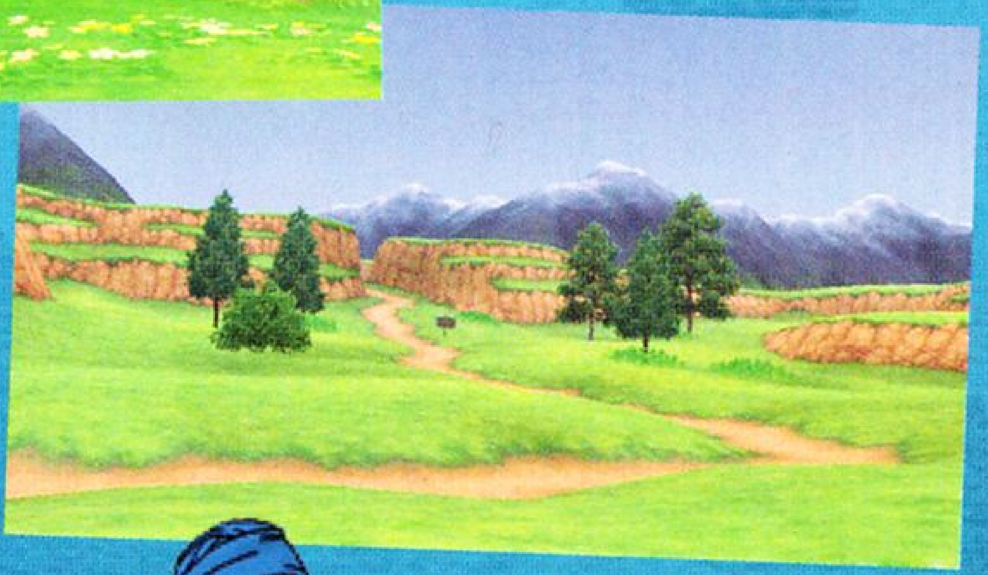
凸显民族风 生活百态

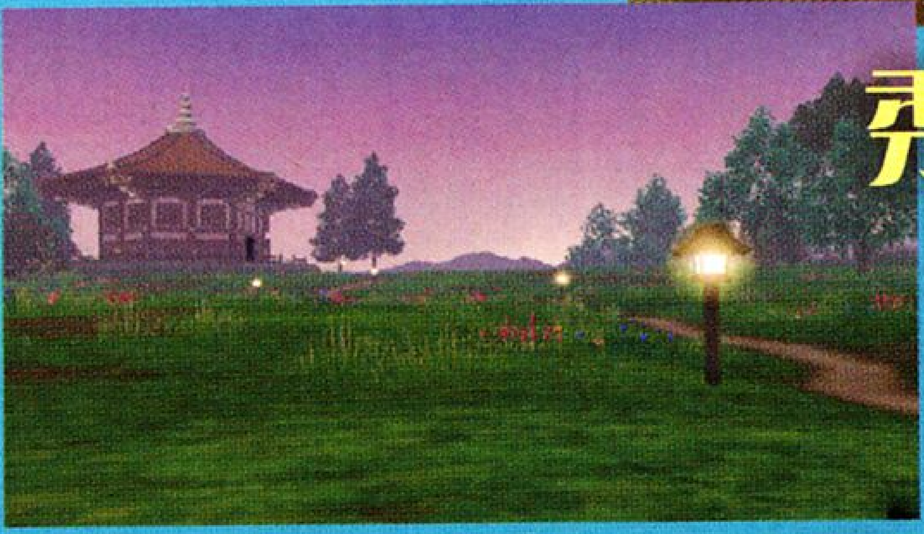
←普库利波族的建筑物与他们的外形很相配，十分有趣。

美不可抗拒 秀色可餐

埃尔夫族生活的大陆十分美丽，与奥加族居住区的荒凉形成鲜明对比，埃尔夫也相对比较小巧。

→普库利波族生活在广大的平原和丘陵地带，他们的居所也和他们自己的外貌一样，吸引玩家的眼球，随处可见的风车是他们居住地的显著特征。





秀美地方俊美人

以美丽著称的埃尔夫族大陆，最显著的特征就是到处都是花，绿色如海洋一般。春光明媚，简直让人流连忘返。

火爆的环境 火爆的人

多瓦夫族居住在火山和沙漠地带，所以乍一看上去他们都不善言谈，因为这种性格他们才更富创造力。

倾唱爱之歌

维迪族。耳朵和后背长着鳍一样的器官，生活在被海包围的小岛上，喜欢唱歌、感情丰富，身形第二的种族。

多瓦夫聚集地的文明程度非常之高，所以这里的建筑物也十分精美，本族在世界各地都有遗迹存在。

自由的岛上民族

维迪族住在四面环水的岛屿中，这里唯一不缺的就是水和歌声，也有温柔乡的美誉。

柔情似水歌声绵

→岛上生长着亚热带的植物，周围到处都是礁石，景色与大陆迥异，居住在这里的维迪族歌声撩人。

富足技术流

多瓦夫族。身高不高但却很结实，知识丰富，拥有着最高的技术能力，与其他种族相比，身上的金属饰品特别多。

部分系统建筑物大公开

基础设置大公开

本作中加入的建筑设施有系列旧有的武器店和防具店，可以购买装备；宿屋，恢复体力，新增加特殊礼物并可以领取奖品；教会，可以在这里复活并且解毒，也可以在这里存档下线，景色会随时间推移而不同（如夕阳、晨曦、烈日等等）；除了传统设施还有供玩家居住的住宅村，在这里可以尽情设计和装饰；冶炼点，可以制作道具；邮局，可以发送物品。

→新上手的玩家可以到城镇的广场中，四处走走，熟悉一下各种功能建筑，以方便日后加以利用。

←从小地图中可以查找自己的坐标和各种功能建筑的具体位置，地图指令非常详细，更加方便行走。

←本作的特色之一，可以在住宅村修建属于自己的家，当然从内到外的装饰都可以随意布置。

家是避风港

选中建造自家的指令后，可以看到类似住址门牌号的信息出现，方便与其他玩家交流。

欲善其事先利其器

在RPG游戏中，玩家最关心的武器店和防具店，如左图所示。可以在这里购买武器和防具，立刻就可以装备到身上。但是要锻冶属于自己的特殊装备的话，要去拜访锻冶大师。

→武器店中会显示武器的名字、价格、功能解释和提升能力以及装备限制。

←不管是武器还是防具、视频都可以在预览框中试穿，看看新装备穿在身上的效果怎么样。

身体是本钱

如果HP下降到一定程度的话，可以到宿屋中回复体力然后再作战，死扛的话是没有好处的。

锻冶新道具

找到广场中的锻冶大师，就可以制造比较特殊的武器装备了，对高手向玩家不可或缺。

信教会得永生

战斗冒险中丧命是不可避免的，于是就要利用教会了！不仅可以在教会重新站起来，而且也可以清除身上的中毒状态。

谢谢邮递员

在邮局中可以发送物品金钱给其他玩家，不过不知道是不是瞬时到达，有延迟的话就……

↑初学者可以根据建筑物上的小图标来判断该建筑的功能，如床（宿屋）、教会（三字徽）等。

没有黑心店

在有些RPG游戏中，宿屋的休息价格会跟随玩家的等级提升而提高，不过本作却不用为此担心。

→熟悉了建筑物的功能，购买好武器装备以后，就可以踏上冒险之路了。

© 2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© KOICHI SUGIYAMA

传说系列全新尝试

PS Portable PSP	本刊译名：英雄传说 双星闪耀		2012年年内预定	
	动作	NBGI	价格未定	日语
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

在《无尽传说》发售后的一片叫好声中，NBGI一口气公布了两款传说系列新作，本作就是其中之一。这次游戏不再是大家熟悉的RPG传说续作，而是以一己之力对抗众多敌人的动作类游戏，本作将收录15部优秀的传说系列游戏角色，每位角色都有属于自己的独有剧情，从官方公布的影响来看本作很像是在玩一款无双游戏，难道传说也要砍草了吗？喜欢传说系列的玩家请留意本作后续的报道。

↑看着画面中连击数和KO数，这不就是无双吗？

熟悉的面孔在此集结

本作是一款大杂烩般的乱斗游戏，所以在游戏中我们可以看到很多之前游戏中的人物。

↑被众多的敌人包围，仅依靠自己和队友两人之力杀出重围，怎么看这游戏都有种无双的味道。

↑语音一直是传说系列被玩家津津乐道的一个部分，本作当然也不会丢掉这一传统。

→传说系列各位角色的华丽的必杀技也都得以保留，帅气的将敌人轰杀至渣吧！

无尽传说参战！

←本作中我们还看到了刚发售不久的《无尽传说》中的两位主角，希望本作能延续《无尽传说》的良好势头。

米拉 出自《无尽传说》

掌管着地水火风四大精灵、自称是麦斯维尔精灵主的神秘女性，同时也是《无尽传说》中的女主角。

裘德 出自《无尽传说》

梦想成为一名出色医生的少年，在发觉精灵有所异常之后决定探寻事件背后的真相，也因此与米拉相遇。

罗伊德·埃尔文 出自《仙乐传说》

头脑灵活的少年，但是在学校学习成绩确很糟糕，自从认识了柯蕾特便开始走向了改变世界的道路。

泽洛斯·维尔达 出自《仙乐传说》

背负了神子命运的剑士，但为人比较好色，喜欢与女生亲近，除此之外还很喜欢管闲事……

尤利·隆威尔 出自《薄暮传说》

刀子嘴豆腐心，由于对腐败的现实失望而从骑士团中退出的青年，回到成长的贫民区过着保镖的生活。

弗林·西佛 出自《薄暮传说》

与尤利一起在贫民区长大，抱有同样的理想而加入了骑士团，在尤利离开后选择留在骑士团积累经验。

↑作为最系列最新的男主角，裘德的实力还是很不错的。

↑罗伊德的双刀可以给敌人造成冰与火双重属性伤害。

©NAMCO BANDAI Games Inc.

炮灰变主角
史莱姆翻身把家当！

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：元气史莱姆3 大海盗与尾巴团		2011年11月2日	
	动作	SQUARE ENIX	6090日元	日语
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

本作是一款以超人气RPG《勇者斗恶龙》系列著名炮灰吉祥物“史莱姆”作为主角的动作类游戏，也是《元气史莱姆》系列第一次登陆3DS平台，游戏将会对应3DS主机的裸眼3D功能，让玩家可以在从未见过的立体空间中进行冒险，在立体的冒险舞台中会布置各式各样的陷阱，我们要合理利用史莱姆独特的能力通过各式各样的关卡，游戏中玩家还可以利用史莱姆那软绵绵的身体攻击敌人。

可爱的万年龙套

←史莱姆一直是作为炮灰敌人存在，当然也有类似黄金史莱姆这样的极品，这个角色早已走进了所有喜欢游戏的人的心中。

↑游戏的冒险场景有很多，海贼船就更不用说了，在船体内部究竟会有什么在等着我们呢？

在3D世界中畅游海洋

←本作最主要的冒险区域是广阔的海洋了，因为咱们毕竟是海贼嘛。

拉风的海贼船

游戏中改造自己的海贼船也是非常关键的一部分，这样可以提升海贼船的各项数值。

←使用收集到的道具可以组合出更加强力的武器，这样更有助于我们通关。

“交易”系统辨明

→游戏中玩家可以得到很多物品，使用这些物品可以在村庄中换取其它新道具，从而获得更好的物品。

↑游戏中可换取的道具会随剧情推进而增加，后期物品都是非常贵重的。

小品级休闲游戏

→本作适合用来放松自己，在本作中没有太过紧张的动作戏，有的只是无尽的享受游戏带给我们的快乐。

©2011 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

英勇的魔神阿斯拉击败对手，
少年也从自己的梦中醒来，
梦境是他前世的记忆，
但现世的他却非常胆小。
这时候突然天地异变，
少年前世的力量觉醒了！
为躲避人们对异能者的追捕，
也为弄清自己真正的身份，
少年踏上了寻找记忆的道路。

テイルズ オブ イノセンス アール Tales of Innocence R

PS VITA PSV	本刊译名：圣洁传说R		2012年年内预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日语
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是以NDS游戏《圣洁传说》为基础，配合PSV的机能提升游戏画面表现力、以及调整人物比例和战斗系统的一款重制游戏。游戏的主题曲以及片头动画也是全新制作的。另外配合PSV的独有功能，玩家可以可以通过触控画面上的角色图示，施展出事先设定的技能。此外全新参战的角色也是本作中的一大亮点，可以说本作是一款全新的游戏作品，也将会是PSV平台上的第一款传说系列游戏。

谢绝炒冷饭 诚意满满

←相比其它冷饭作品来说，本作新增的东西还是比较多的，所以绝对值得大家再次游玩。

互动性战斗系统

→本作战斗强调玩家的自由走位，顺畅的走位以及和队友合作是战斗取胜的关键。

←传说系列一直以华丽的语音系统著称，游戏中穿插的众多事件和对话非常有趣。

与队友的连段

→想要华丽有效的搞定敌人，只依靠自己的力量是不行的，和队友之间进行连段也很重要。

伊莉娅·阿妮米
CV：笹本优子

15岁的女主角，前世是阿斯拉的爱人，现世是一位急脾气的少女，为人豪放切正直，她的身边总是跟着一个奇怪的动物。

卢卡·米尔达
CV：木村亚希子

本作的男主人公，前世是阿斯拉，现世是一位生活在王都雷格努姆的少年，学习成绩优异但是胆子很小，总是被人欺负。

裘裘·赛蕾兹内娃
CV：藤田咲

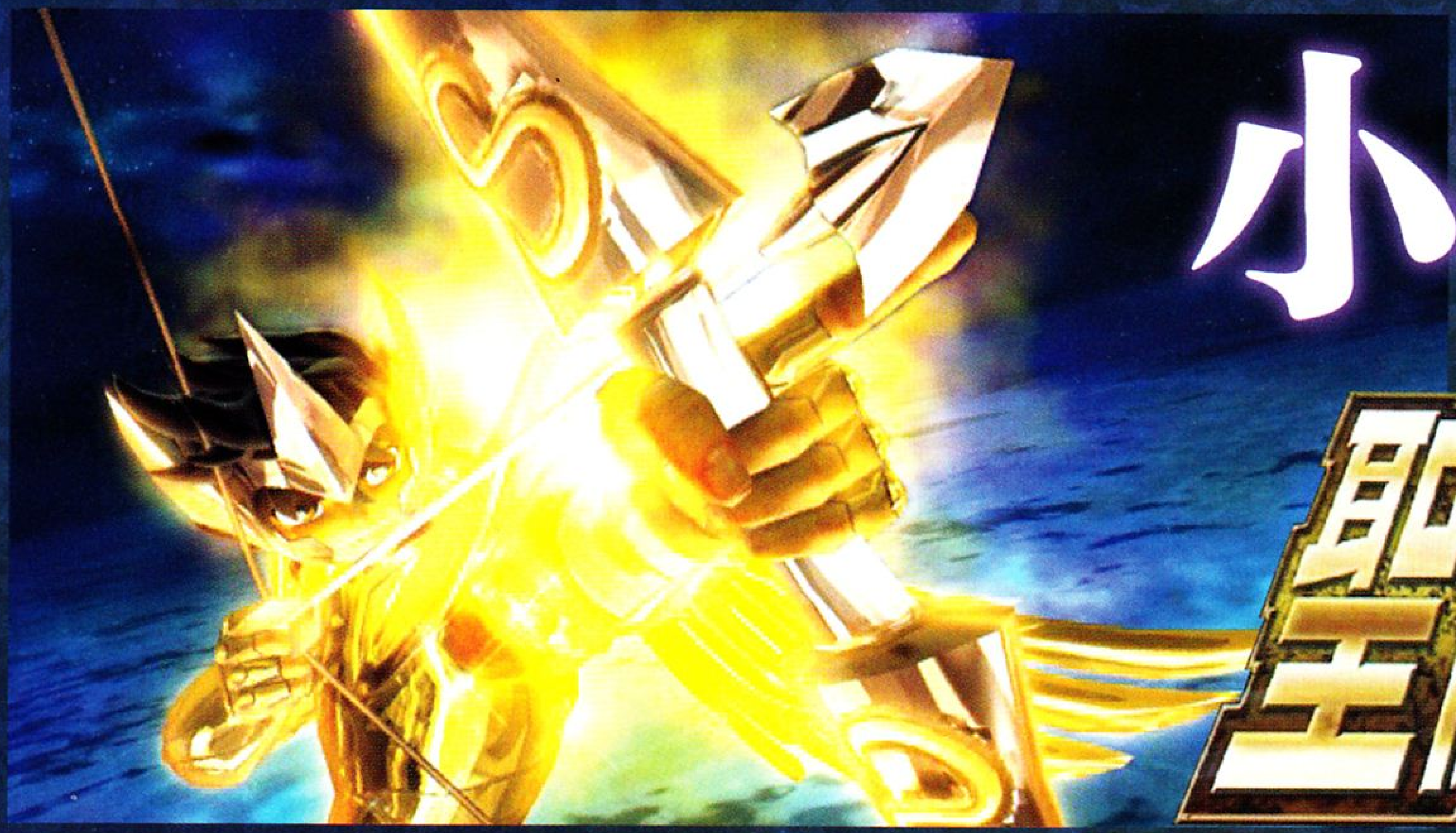
本次游戏的新增人物，是一位自称从异世界穿越过来的考古学家，对于现世中的科学技术很感兴趣，每当她高兴的时候就会抱住别人。

斯帕达·贝尔弗尔玛
CV：上田佑司

王都雷古努姆名门贵族的公子，因为和家人及兄弟不和，离家出走而成为了不良少年，为人重视义气，非常具有男子气概。

全新平台的首部传说作品

©NAMCO BANDAI Games Inc.



小宇宙续报

聖闘士星矢戦記

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：圣斗士星矢战记		2011年11月23日	
	动作冒险	NBGI	价格未定	日语
	蓝光	1~2人	分辨率未定	审查预定

精彩再现当年与黄金圣斗士死斗、以“黄金十二宫篇”为背景的《圣斗士星矢战记》最近披露了最新情报，这次将为大家介绍的是天蝎座米罗、处女座沙加和山羊座修罗。除了新增人物以外，游戏模式的相关情报也初露端倪，任务模式和剧情模式中可以按照不同的路线战斗，也可以在消耗时间上与伙伴竞争，可选角色不只限青铜，也可以选择黄金圣斗士；升级后可以习得新技能。

若神的惩罚 毫无胜算

←当来到处女宫时，众人面对的是近神的沙加，在这里青铜们显得十分渺小。

秒杀一切的力量

→当沙加睁开眼的一刹那，也是对手身体被粉碎的瞬间。

血池双树园

本作加入了大量CG动画，把当年青铜圣斗士浴血战斗的场面精彩重现。

↑修罗的圣剑发动时，天地也为之动容，瞬间乌云密布。

一切源于信念

→当实力差距明显拉开时，信念支撑着他们。

只是当时已惘然

艾俄洛斯 射手座

身披射手座黄金圣衣的是青铜圣斗士星矢，因为真正的艾俄洛斯已经在多年前，为了保护被假教皇追杀的雅典娜而死去了。

玩弄猎物的毒蝎

米罗 天蝎座

天蝎座黄金圣斗士，不管内心有多么痛苦，总是以微笑面对敌人，通过必杀技15发“猩红毒针”，尽情玩弄对手于鼓掌。

劈开大地的圣剑

修罗 山羊座

被誉为“最忠于雅典娜的圣斗士”，双手与双脚有着劈开大地的力量，在与紫龙的较量中终于认可了青铜圣斗士和雅典娜。

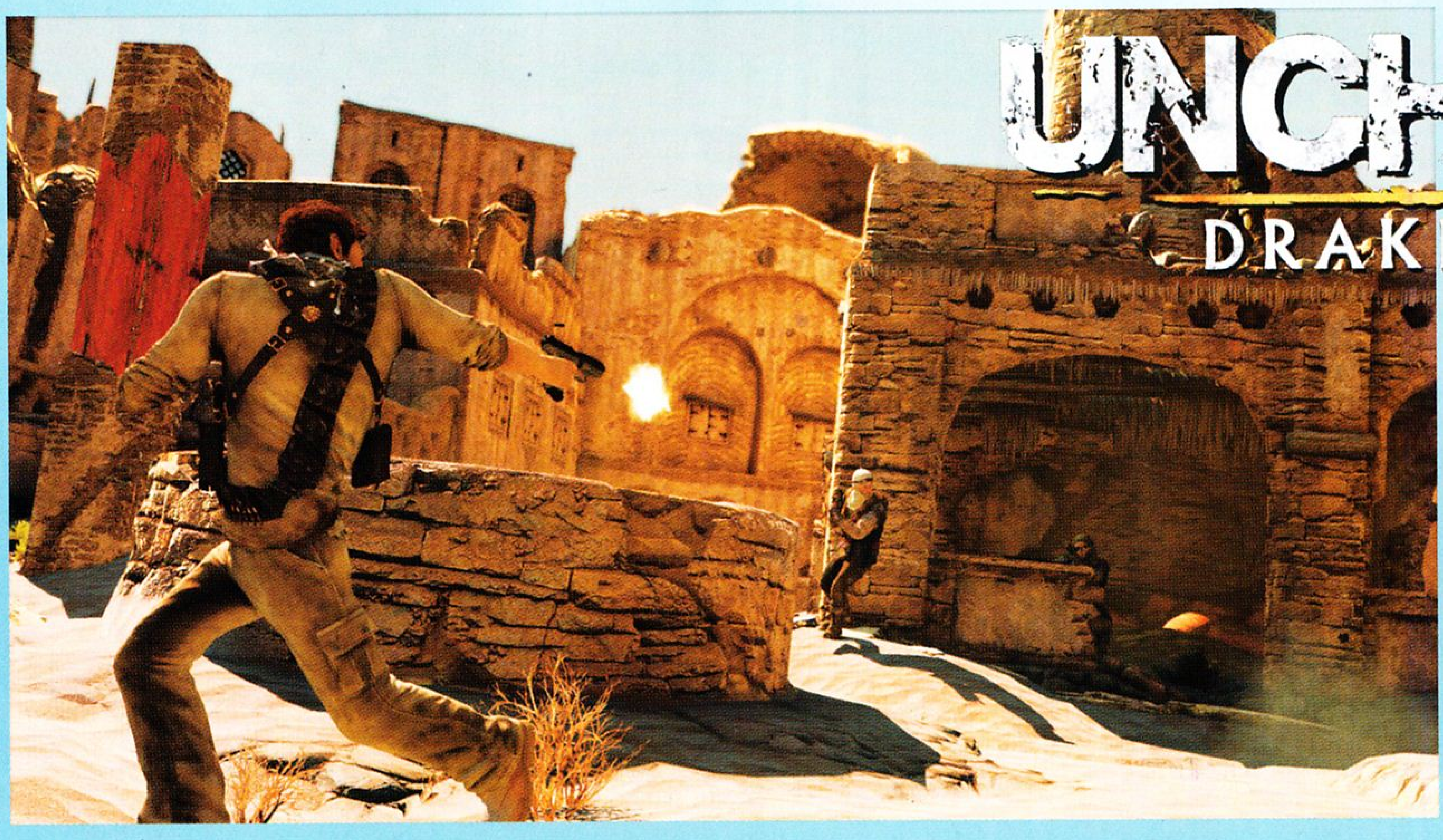
最接近神的男人

沙加 处女座

据说是佛祖释迦摩尼转生，最接近神的人，必杀技也与佛教、轮回有关，分别是“血池地狱”、“六道轮回”和“天魔降伏”

© 車田正美／集英社・東映アニメーション© 2011 NBGI

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

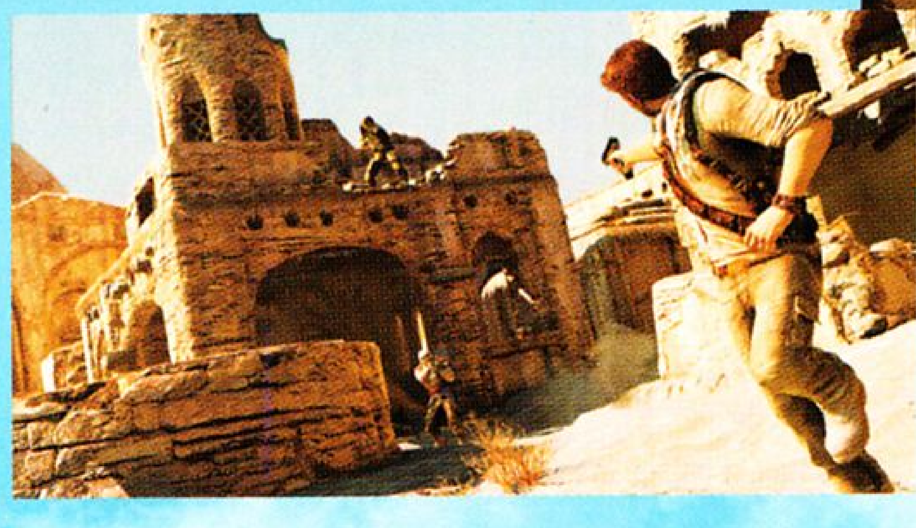


PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：神秘海域3 德雷克的骗局		2011年11月1日	
	动作射击	Naughty Dog	59.99美元	英语
	蓝光	多人	分辨率未定	13岁以上

本作是全球销售超过800万套的《神秘海域》系列最新作，故事讲述了主角德雷克与搭档苏利文前往阿拉伯半岛的鲁布哈利沙漠，探索失落古城「亚特兰提斯」的冒险。随着发售日的临近，官方不停的放出新消息吊足了玩家的胃口，德雷克在沙漠中究竟寻找着什么呢？本作游戏将于今年的11月1日发售，这注定又是一个拿奖拿到手软的超级神作，到时候拥有PS3的玩家千万不要错过这款游戏。

神作倒计时开始

雪山到沙漠的转变



←↑前作中德雷克在雪山中冒险，这次他要挑战的是炎热的沙漠。在这遗迹里究竟隐藏着怎样的秘密？为什么人们会聚集到这里呢？

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：超级马里奥3D大陆		2011年11月3日	
	动作	NINTENDO	4800日元	日语
	卡带	1人	记忆卡容量未定	全年龄

《超级马里奥 3D大陆》是掌机平台首款3D化的《马里奥》系列作品，而且是完全意义上的新作。游戏以《超级马里奥兄弟3》的世界观为基础，充分利用了3DS的裸眼3D功能，让玩家在3D的世界中尽情的游戏，朝着终点的目标不断前进。另外游戏还会充分利用主机的陀螺仪功能，提供给玩家更多全新的游戏感受，这俩水管工又要来了！

目标只有一个 通关！通关！

←游戏依旧是系列一贯的风格，玩家只需要通过重重险阻到达关卡终点即可。

→要注意本作可是主打3D效果的，如果你认为本作只是简单的横版卷轴游戏那可就真的大错特错了哦！

←力求保命的同时千万不要错过场景中的金币！咱可不光是来救公主的。

可爱的游戏氛围

→加大版蘑菇怪好可爱！马里奥的打扮也好可爱！本作就是在这样一种梦幻的氛围中进行的。

←我们可爱的库巴仍在不厌其烦的进行着绑架公主的老套路……

→3D效果下的库巴变得更可爱了，这位马里奥世界里的大反派实在是没有做反派的气势啊！

经典不需要解释

©2010 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.
©Nintendo

燃烧吧，钢之魂！

第2次スーパーロボット大戦OG

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：第2次超级机器人大战OG		发售日未定	
	策略模拟	NBGI	8379日元	日版
	蓝光	1人	720p	审查预定

本作是次时代主机上的第一款全新机战游戏，战斗场景将会采取3D背景与2D角色融合的演出，并且将OG的战斗画面升级为次时代水准，绘图精细度是前所未有的等级，必杀技也是有着超强的观赏性。游戏原定于今年9月29日发售，但是之后因为种种原因宣布游戏延期，至今都未再公布新的游戏发售日，这让所有机战饭等的心急火燎，我们只好把这当作是制作厂商精益求精的办事理念吧……

↑安藤正树虽然是路痴但是实力绝对一流，在本作中他还会迷路吗？

塞巴斯塔

机设 守谷淳一

出自《魔装机神》

机身呈纯白色，属于高机动性机体，无论火力和速度都是一流的，同时也是唯一可以打开通异次元的“门”的魔装机。

次时代画面强势袭来

←作为次时代主机上第一款全新机战，本作的画面肯定会大幅度进化，满足我等视觉画面党。

G合身凯撒

机设 大张正已（STUDIO G-1 NEO）

此机体是双界皇帝与G雷门战机合体而成的特机，G雷门战机变形为机械翼安装在机体背后，成为巨大的推进器，运动性与机动性大幅度上升，也追加了肩部加农炮。

原创机体集结 再掀机战热潮

→OG系列就是原创机体的天下，这里集合了之前众多机战游戏中的知名原创机体。

R刃特装

机设 金丸仁

出自《第3次超级机器人大战α》

胸部与脚部装有可脱式装甲，背部装备了大型机械翼，武器追加散射激光加农炮以及G磁轨炮改，大幅增强炮击战能力。

超强魄力 震撼眼球

←游戏中的必杀技特写画面也得到了质的提升，魄力十足让人热血沸腾！

翘首以盼的作品

→从一开始的突然公布发售日到之后的延期，本作可以说是吊足了玩家们的胃口。

↑众多原创机体中大家是喜欢超级系还是真实系呢？答案肯定是要多周目啊！

贝加利昂

出自《第2次超级机器人大战α》

机设 小野圣二

恒星间航行“TD计划”开发的Armored Module，装备高性能小型Tesla Drive，拥有更强的机动性与加速性能。

→贝加利昂是专门为宇宙作业研发的机体。

←人物特写画面也是机战老传统，尤其是女性角色的X摇……

人物特写

→机战系列游戏中一切都显得如此令人热血沸腾……

©SRWOG PROJECT

P4U Persona4 The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

2D格斗对战类型，集中了《女神异闻录3》和《女神异闻录4》中的角色，故事发生在《女神异闻录4》之后两个月……

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：女神异闻录4 午夜竞技场		发售日未定	
	格斗对战	Atlus	价格未定	版本未定
	蓝光	1——2人	分辨率未定	审查预定

本作由著名游戏厂商Atlus与Arc System Works合力开发，在《女神异闻录4》“连续杀人事件”结束的2个月后，特别搜查队的大家都进入了3年级的新学期，但就在这时又被“午夜电视节目”的神秘事件卷入，再次开始了身不由己的战斗。在这个叫作“P-1 GRAND PRIX”的电视节目中，大家将上演一场鲜血染就的格斗秀，然而令人惊奇的是，大家在预告中看到了自己的名字，伙伴们也开始离奇失踪……

↑人物角色本身的人格魅力甚至超越游戏带来的快感。

↑新类型的格斗《女神异闻录》，游戏中到处都是惊喜。

稻羽市的战火 神秘的凶间

←本作的背景之一仍然是稻羽市，游戏中角色大部分都与稻羽市有很大关系。

→独特的协力设计，让本作又与传统意义上的格斗游戏略显不同。

←因为本作的还原度非常之高，所以熟悉TV动画的玩家这次会很占便宜。

↑充分利用PS3的机能，游戏画面变得十分华丽。

主人公的学弟，看上去像是不良少年的样子，让周围的人很恐慌，不过其实很善良。在裁缝方面很拿手。CV是关智一。

与主人公同年级，也是千枝的亲友，从小在老家的“天城屋旅馆”帮忙，精通礼仪和各种料理，是学校男生的梦中情人。小清水亚美担任天城的CV演出。

↑游戏中角色们的必杀技还原度十分高，让人联想起TV动画。

趁热打铁格斗改编作诞生

©Atlus © Arc System Works

三国战国再集结

PS3 / X360	本刊译名：大蛇无双2		2011年12月22日	
	无双动作类	TECMO KOEI	7800日元	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	12岁以上

与远吕智的战争结束后，世界回复和平，不过就在数年后，和平又再度被粉碎。突然出现的巨大妖蛇开始袭击城镇、吞食街道，不只如此，聚集在秘密复活的平清盛麾下的妖魔，也呼应妖蛇的行动，开始袭击人类。在对抗妖蛇与妖魔的战乱中，许多武将被打倒而不知去向。为了扭转这个绝望的局面，最后残存的马超、司马昭与竹中半兵卫 3 人抱着必死的决心，与仅存的我方伙伴一同寻找对抗妖蛇的方法。

三人作战保留 友好度新增

←本作导入了友好度的概念，友好度的高低将会影响武将的行动与故事的展开。

→本作延续了3人1组的团队战斗系统，并加入真・合体技与换手连续技等新招式

原创战场模式

←本作提供了可以让玩家自行创作新剧本并彼此分享的无双战场模式

酒吞童子

配音：小西克幸

酒吞童子是出自日本民间传说中的恶鬼。他兼具强大的力量与个人的特色，一口璀璨的金牙与额头上突出的双角，再配上肩上背负的巨大葫芦武器，让他具备了与众不同的独特风采。他除了名字之外完全不记得任何关于自己的事，对于了解自己的出身有着强烈的渴望。此人在本作中八成属于邪恶一方。

民间传说的恶鬼

↑友好度的加入必定使游戏的耐玩度大大提高，但对于奖杯控来说又要花费大量时间了。

(C) TECMO KOEI Games. All rights reserved.

竹中诞生的小仙女

辉夜 配音：牧岛有希

辉夜，或者叫辉夜姬，出自日本最早的一部物语文学《竹取物语》。她是一位老翁在竹心中发现的一个美貌的小女孩，经过3个月就长大成人。后来5个贵族子弟向她求婚，她答应嫁给能寻得她喜爱的宝物的人，可是这些求婚者都失败了。这时皇帝想凭借权势来强娶她，也遭到拒绝。最后她这些凡夫俗子茫然失措之中升天而去。本作中的她扮演了为马超等人指点迷津的仙女角色，应该是游戏中的关键人物之一。

大魄力战斗 惊人连击

←本作的战斗场面空前宏大，每场几千斩简直就是家常便饭。

马超成主角

→本作虽然人数众多，但马超等人的戏份很重，俨然成为本作主角。

←本次英雄们面临的困境更加严峻，英雄的集结也变得更为艰难，马超、竹中半兵卫和司马昭成为了救世的关键。

蛇妖再临乱世 英雄起征程

史上最多角色量

→本作目前已经预定有超过120位角色参战，绝对是无双史上阵容最强大的一款游戏。

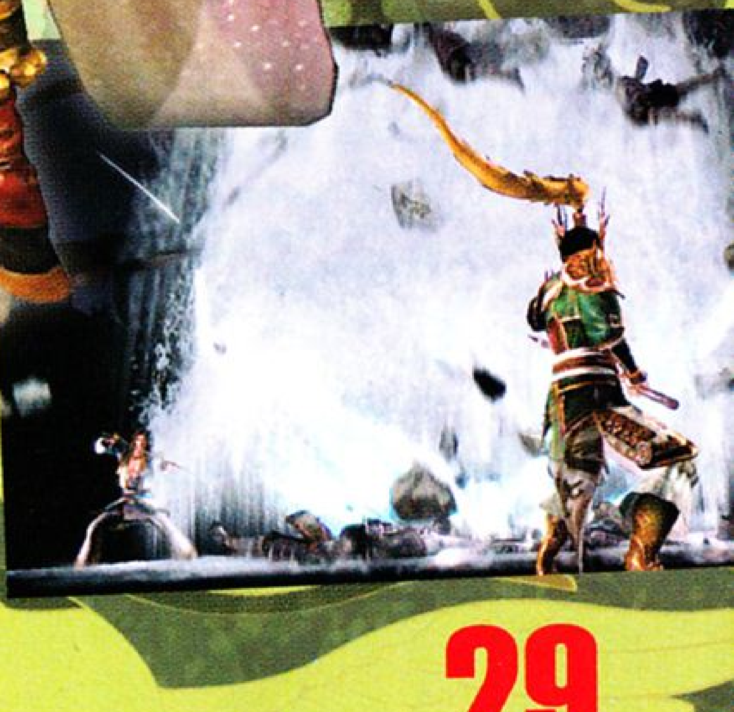
剧情极度混乱 结局难预测

←前面两作的剧情已经很乱了，不知道本作能不能更加精彩，同时又如何结局呢？

妲己 配音：金月真美

身为红颜祸水的妖狐

妲己在前作中将被囚禁在仙界的魔王远吕智救了出来，导致远吕智制造出异空间并召集了众多英雄。她自诩为远吕智的军师，也的确设下了不少妙计，但最终没有识破诸葛亮诈降远吕智军的计策，导致被蜀军俘虏，因此很讨厌诸葛亮。在《魔王再临》中，打算东山再起的她终于被太公望抓住，本作中她又将依附于谁呢？



战国豪杰盛宴再开！

片仓小十郎

CV：森川智之

原名片仓景纲，是伊达家臣，智勇双全的名将，与直江兼续并称“天下两大陪臣”。其父为片仓景重，母为伊达政宗的奶娘。

PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA3 宴		2011年11月10日	
	动作过关	CAPCOM	5800日元	日版
	蓝光/DVD	1-2人	720P/480P	12岁以上

由CAPCOM制作的战国题材动作游戏《战国BASARA 3 宴》的官方正式公开了“片仓小十郎”、“上杉谦信”以及“春日（**かすが**）”这三名可操作新角色，同时也公开了三名新角色的游戏影片以及招式介绍。这三个人物在《战国BASARA 3》中都曾登场亮相，但都是不能使用的角色，于是很多玩家心存遗憾，很多人并由此怀疑《战国BASARA 3》是赶工产品，明明有这些角色，却不能使用，明显是内容制作没有彻底完成。不管事实真相如何，本作中他们终于可以在玩家的操控下一显身手了，就让我们一起期待本作的精彩表现吧。

上杉谦信

CV：朴璐美

天生就是战斗天才，具有军神的压倒性存在感。被德川家康称为“继承虎之魂的男人”，公认是武田信玄的后继者。

春日

桑谷夏子

她是上杉谦信的亲信侍卫。本来是被任命前来暗杀上杉谦信的忍者，但被上杉的美貌折服。具有非凡的身手，在战斗中常流露出感情。

固有技：月煌

←片仓小十郎的固有技“月煌”是用刀做出圆形纵斩，长时间按键的话会用出另一把刀“月耀”。

固有技：月闪

→片仓的“月闪”是横向劈斩的技能，攻击范围比“月煌”大得多，长时间按键能使出“霞断月”。

固有奥义：辉夜

←片仓的奥义算是比较厉害的，可以集中力量给敌人造成重创。长按键的话会有威力上升的满月浮现。

绚丽的BASARA技

→片仓的BASARA技虽然没有石田三成那么快，但已经让人眼花缭乱了，长按键的话会出现两把刀的攻击。

30名武将出战

←本作仅公布了一个全新角色和几位新增的可用角色，总数在30左右，还是有很多人气角色未能登场。

↑上杉连续使出不同固有技的话，会使周围时间流动速度减慢，达到只有军神才能进入的究极速度之中。

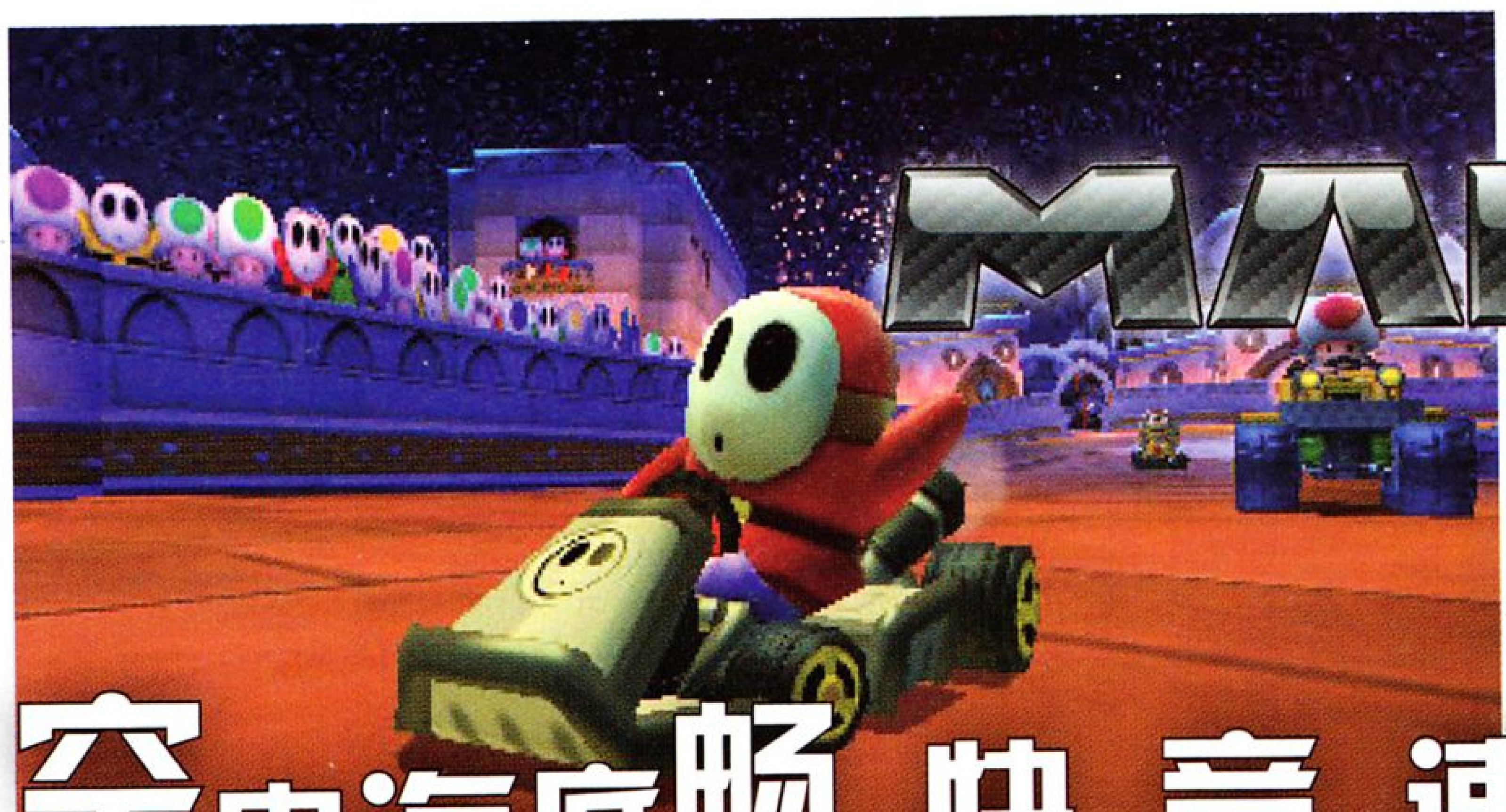
←春日使用锐利的苦无和发光细线，使用多招“密仪”可埋葬大量敌人。

激战火爆今秋值得你期待

→今秋的无双类游戏特别多，包括光荣的几款，但本作在手感上绝对比光荣的无双要强，再加上官方所说的“欢乐”要素，本作绝对值得期待。

(C) CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

MARIO KART 7



空中海底畅.快.竞.速！

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：马里奥赛车7		2011年12月1日	
	赛车竞速	任天堂	价格未定	日版
	卡带	1-8人	记忆卡容量未定	全年龄

《马里奥赛车》系列是任天堂的招牌竞速类游戏，每一款任天堂主机都有该系列的身影，且深受玩家们的喜爱，在今年年末的3DS大作阵容中也占据了非常大的分量。多人联机功能和奇趣丛生的赛道设计是本游戏最大的乐趣。在《马里奥赛车7》中，玩家可以在空中和海里行驶，赛车路线进一步扩大。玩家还可根据自己的喜好自由组合轮胎、滑翔翼等部件，耐玩度进一步提高。另外本作最多可以8人同时游戏，加之提供了远程网络联机对战功能，本作一定能够超越以往作品，给玩家带来更多欢乐。

→传统的道具本次都会登场，当然也会有更多新鲜的功能道具加入，想必一定会更加刺激。

↑甩尾技术的应用在本作中依然非常重要。

←本次新公布的一个道具是狸猫的尾巴，该道具的作用是帮助玩家清除身边的障碍，如果对手在身边的话，可以直接将其打飞。

→本作除了使用马里奥等游戏角色外，还可以使用玩家自己的分身形象，这样一定会有更强的代入感。

←狸猫的尾巴相比原来的龟壳有更强的保护作用，且造型非常可爱，活像一直狸猫在赛道上奔跑。

3代经典道具重现

→狸猫的尾巴是《超级马里奥3》中的经典道具，本作的赛道中出现了空中的砖块，难道有了这个道具之后赛车还可以跳跃吗？

·王者的天启门扉·

LORD of APOCALYPSE

ロード オブ アポカリプス

PSP PSV	本刊译名：天启之王		2011年12月17日	
	动作角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD/卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

由SQUARE ENIX推出的跨PSP/PSV双平台的《天启之王》，是以大型电玩卡片游戏《红莲之王》的世界观为基础所制作的动作角色扮演游戏，以命运维系于“阿尔卡纳之石（Arcana Stone）”的世界“七界”为舞台，主角将施展剑与魔法和形形色色的敌人作战，最终成为真正的王者。主角以“喀利优博特”这座城市为据点，接受五花八门的委托来让剧情发展下去。在城市里也会有各种人物与设施，在幕后支持主角的冒险活动。

找寻记忆与力量

←主角因故失去了记忆与力量，为了找回这两者，必须去寻求未知的“阿尔卡纳”。

流行要素一应俱全

→本作有可以承接任务的公会、用来购买道具的炼金术商店、道具店等多处设施，这些流行要素一个也不少。

(C) NINTENDO
(C) 2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

全新主人公

特殊部队BLOOD所属 男性角色

在本作中，作为玩家分身的主人公是隶属于特殊部队“BLOOD”的新世代噬神者。人设一改之前的2D改为3DCG设定图，令游戏的风格也因此而大为改变。

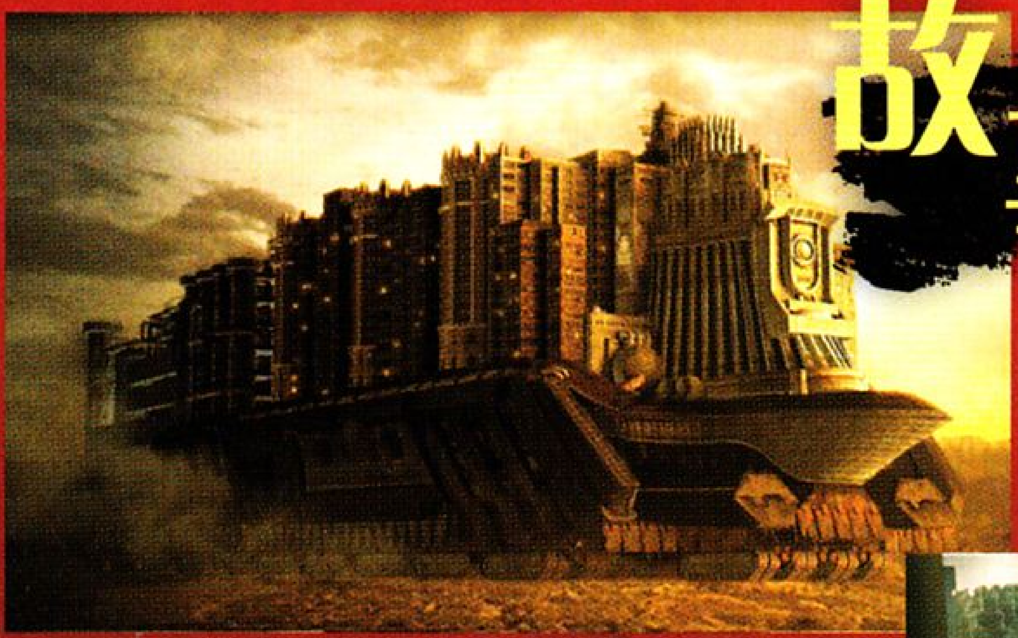
GOD EATER 2

PS Portable PSP	本刊译名：噬神者2		2012年预定	
	动作狩猎	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

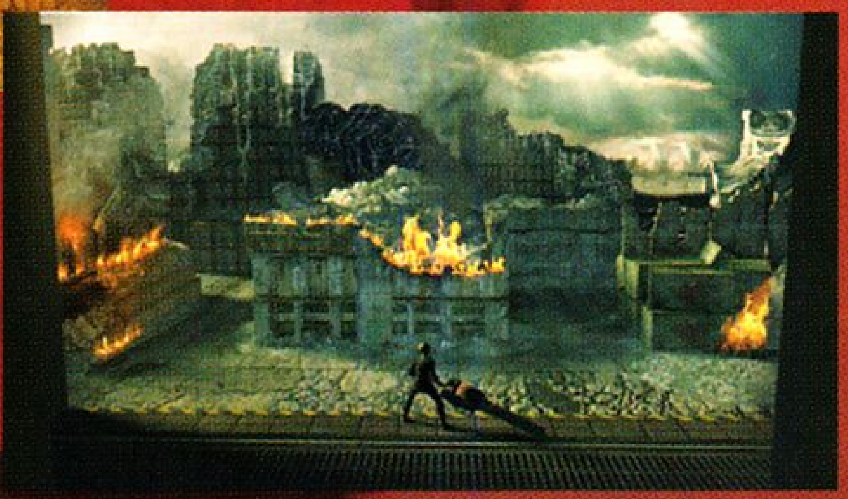
噬神新章出击

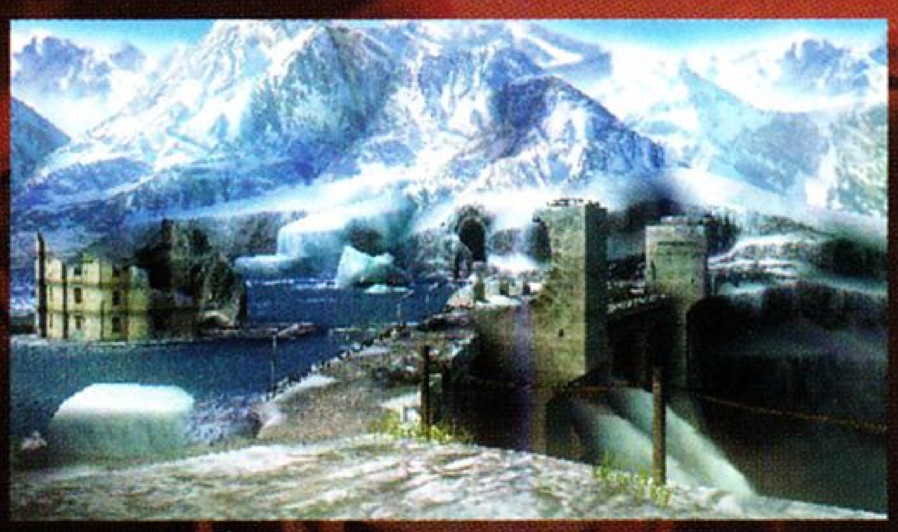
仿MH系高速狩猎动作游戏《噬神者》于近日公布了续作消息。前作与资料篇《噬神者 爆裂》总贩卖超过110套，赢得了极大的人气。而本次终于继去年资料篇《爆裂》发售一年之后，又公布了正统续作《噬神者2》的消息。新作中继承之前备受好评的系统同时，新增了武器类型与新的荒神，人设也由之前的2D转化为类似SE《最终幻想》系列的3D设定。随着《怪物猎人3G》与《4》的公布，想必今后的狩猎大军也将继续日益壮大。

故事的舞台



弗莱娅机动支部有着类似载着整个城市的巨大火车的外表。





与前作的极东支部不同，本次的舞台来到了“弗莱娅”独立机动支部。战线比起前作得以更进一步扩大。新场地苍冰的峡谷、巨大的堤坝遗址、荒废的未来都市等等都将在本作中出现。

8STORY

西历2074年。前作的事件之后已经经过3年，世界依然处于迷之生物“荒神”的威胁下。主人公作为魔狼芬里尔本部直辖的研究机关“弗莱娅”所属特殊部队BLOOD的成员到访了极东地区。在这里他们所看到的，却是最近开始出现的谜之赤雨现象，与之呼应而开始凶暴化的“感应种荒神”，以及为不治之病所困的人们……

特殊部队BLOOD所属 女性角色

人物的风格与前作不同，自定义系统是否尚存？

©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

全新荒神登场

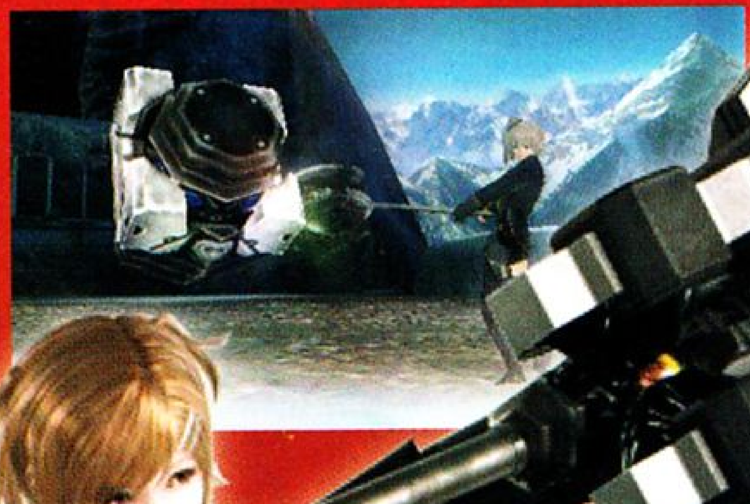
本作中与玩家对战的荒神收录前作的荒神以及全新的荒神多数登场。本次作为《噬神者2》象征的荒神是名为“马尔多库”的新种。马尔多库是被称为“感应种”的变异种，通常作为群族首领般的存在。这种荒神的行动对通常种也会造成影响，令它们激怒奋起，如何将感应种击败将成为狩猎成功与否的关键。

↑从马尔多库的鬃毛一看便知是前作雷狮瓦吉拉的变异种，拥有狼一般的外貌，其实更像是瓦吉拉与汉尼拔的合体杂交。

荒神对决神机 狩猎再继续

↓全新荒神对全新武器，鹿死谁手还要看玩家实力。

人类与荒神的决战再爆发……



喷射锤

同时具有厚重感与速度感的重型武器，将搭载特殊的推进机构。迅速的移动，高威力的打击。

蓄力枪

直线的动作加以特化，可以实现以“蓄力”为起点的攻击，连续突击敌人的弱点。

新武器种类追加

前作中近战武器种类只有短剑、长剑与爆裂剑，全部都是剑类型的武器。而本次终于将追加剑以为的武器了。喷射锤与蓄力枪，究竟会为我们带来怎样的全新感受呢？

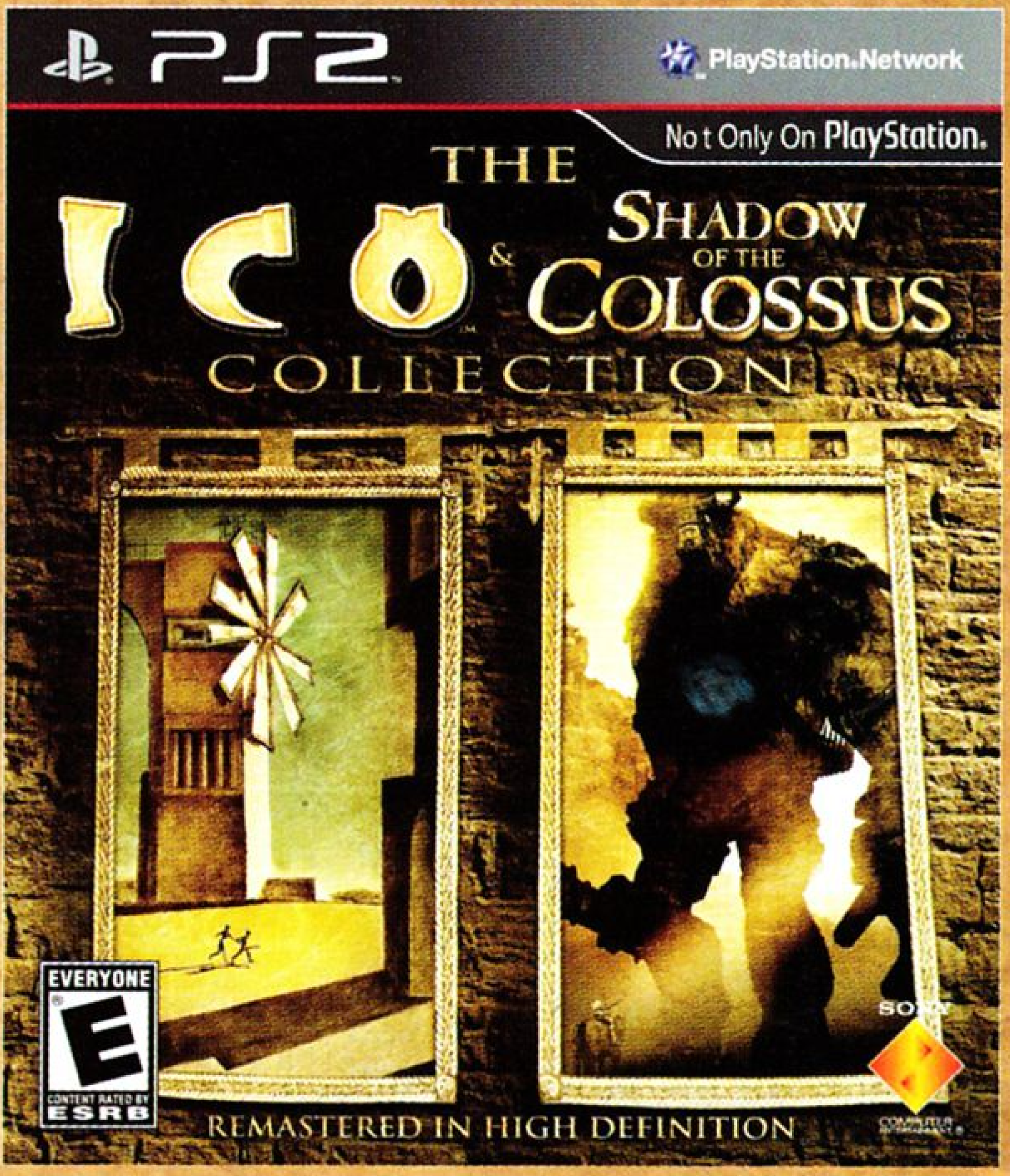
闯关族的家

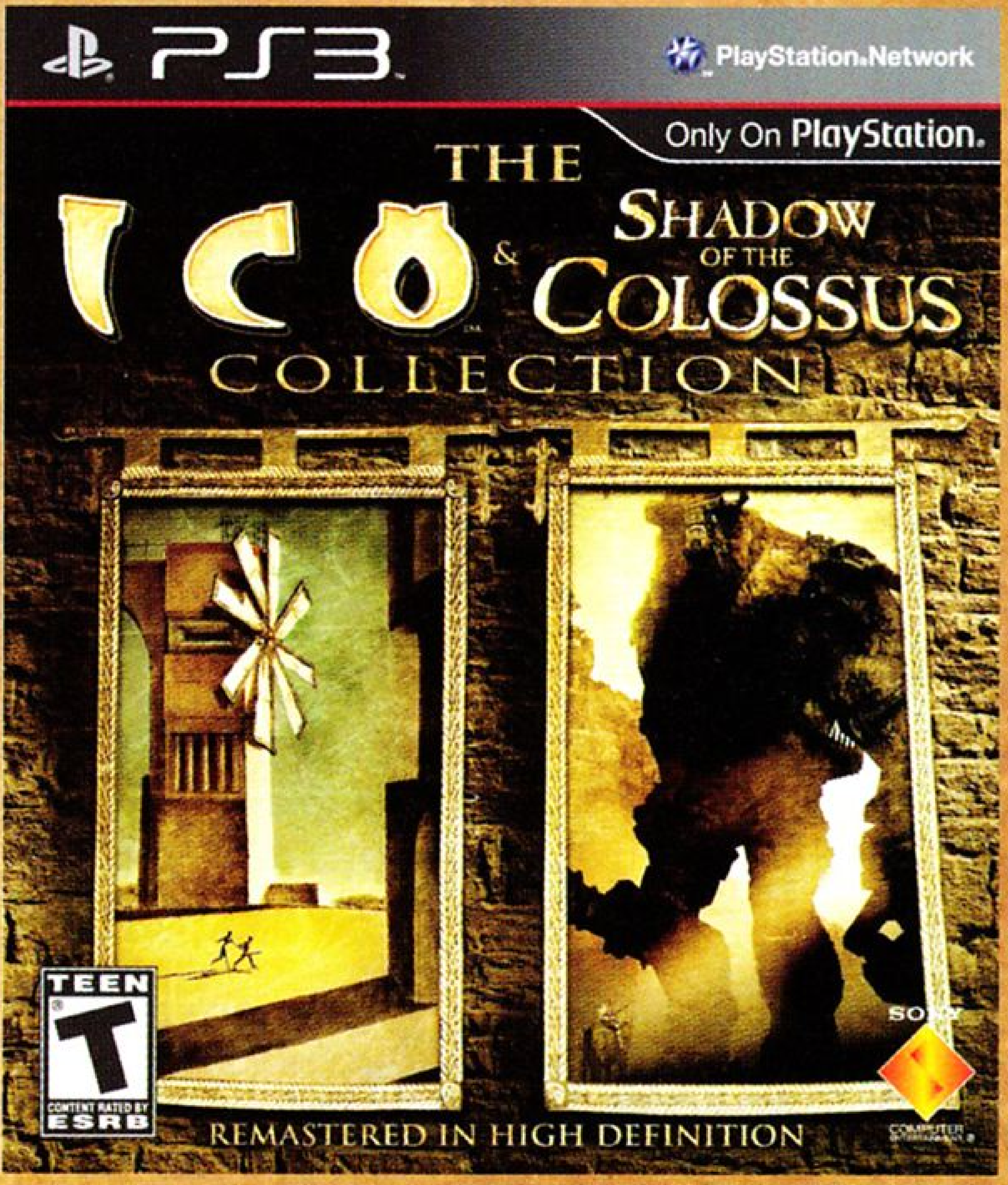
本期主持：蔬菜汁

17年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又开学啦啦啦。

闯家征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱 《电子游戏软件》编辑部收
电子邮箱：DR@vgame.cn

眼力大考验：以下两张图片共有十处不同。考验你的时候到了！





闯家成员交友录 To be friends!

姓名：徐磊（磊哥）
性别：男
年龄：28
手机：13940584146
地址：辽宁沈阳皇姑区
自我介绍：想结交沈阳地区的PS3玩家

姓名：邱昊东
性别：男
年龄：15
QQ：1036492341
地址：黑龙江大庆五十七中
自我介绍：相声、大流氓

姓名：金宇松
性别：男
年龄：17岁
邮编：113200
地址：辽宁抚顺新宾县肇兴街87号三单元402
自我介绍：暂无

姓名：陈佳伟
性别：男
年龄：21
QQ：953020997
地址：上海金山
自我介绍：加我时注明《电软》上看到的

姓名：小无
性别：男
年龄：14岁
QQ：648056273
地址：云南大理永平
自我介绍：游戏魂

姓名：望月命
性别：女
年龄：15岁
QQ：330371077
地址：河北承德
自我介绍：电软真相帝

姓名：杨璟
性别：男
年龄：17
QQ：695070296
地址：湖北荆州
自我介绍：高三来了时间紧迫

姓名：波列斯拉夫斯基
性别：男
年龄：26
QQ：29083947
地址：北京
自我介绍：大拿

姓名：李润泽
性别：男
年龄：15
电话：0459-5165123
地址：黑龙江大庆
自我介绍：战国饭

信件相关情报：过期中奖信封+既然你都画了那我也只能说是“好看的手绘画”了不然下次你不画了肿么办+一封长信

这次邮政很给力，这次快递也很给力。这次他喵的鄙人终于没有等得盼星星盼月亮等来了太阳的情况，呵呵！GS（电软）也好，右京龙也的COS服也好，来得够速度（衣服来了，本人就准备PO照片了……）

好吧，对不起我错了，孤王上期不该那样散步怨念（因为此时俺家小谁因为看我上次的信现在正拧我耳朵呢！）其实有粉多游戏本人还没玩过却因为GS（电软）而尝试。比如粉多以前我连《如龙》是啥都木有概念，一直认为类似GTA，后面听GS（电软）上忽悠买了PS2版得，结果一发不可收拾……（大家都懂），这期看了《铁拳》，好吧，我承认对此类一窍不通，以前都一直在玩KOF，看拳皇漫画，对铁拳木有概念，现在内小谁正戳着我脊梁骨叫我买呢……好吧，我承认汝等宣传忽悠功夫了得……之前还买了《真人快打》、《猎天使魔女》、《MARVEL. VS.CAPCOM》（荷包出血中）。

这地方有PS3的木有几个……整个班级就俺一台，（小P也是如此），也还是因此，每次孤王把新一期GS（电软）放在桌上，都有人来看，（这群SX！PC党他喵的只看图！）甚至还有人一连问了我五次："这书是讲啥的？"连续的因为这次邮政给力连拿3本GS被他们烦得精神衰弱啊……（我才刚病好了木有多久）

这期回信我自己也不知道想什么……总之，粉累，觉得自己他喵的大姨夫快爆发了……啊，还有，这期封面和封底真的很SHI！（因为吉光和毒药的这张人设太挫了……）你们就当我这次三叉神经搭上食道吧……可能是最近玩寂静岭次数太多了吧。

——江西贵溪 “桐生越马”曹越

艾德桑曼利：少年你要明白，如果DR这货没有了忽悠人的功底的话，很有可能就没有了这一伙猥琐的编辑们了！（不要打脸不要打脸不要打脸！）

猴子：封面不给力啊，那好，下回让小沛整一张寂静岭怪物的正面无码大图给你看。

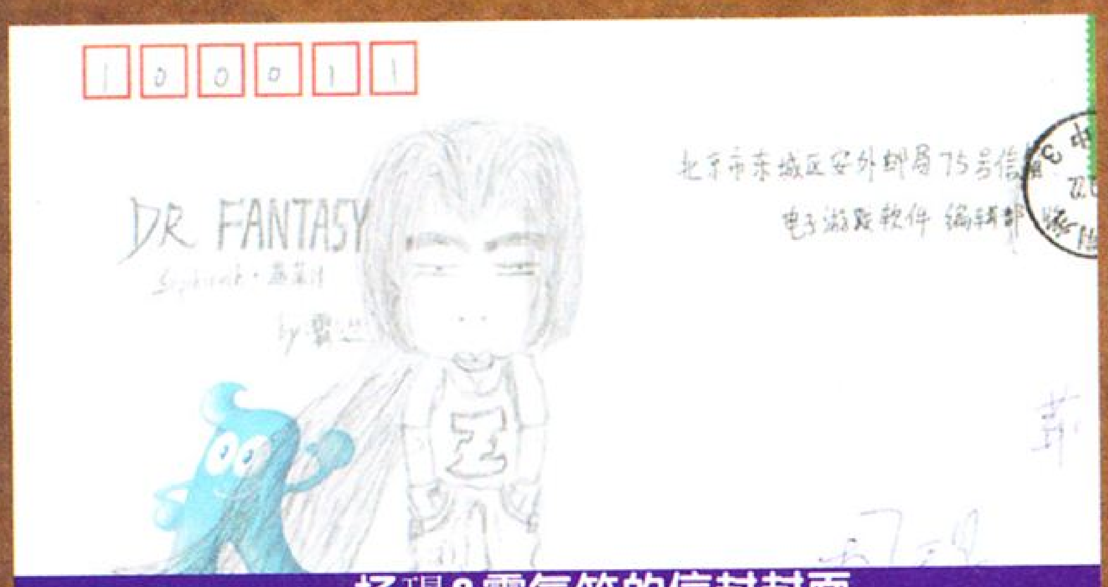
蔬菜汁：别人都叫DR，而你却偏偏叫GS，你这是想搞哪样啊、这位最近玩COS玩的很high的少年。

小沛：是不是年龄太大的原因啊，不好意思，请问，大姨夫到底是神马东西啊？

赤银：最近怎么老是看到曹越同学上镜？是不是给了菜汁叔啥好处潜规则了呢？

宇多田：同求把DR叫GS的原因，另外，小熊对如龙也很喜欢嗷嗷嗷。

莫邪：回楼上，电子游戏软件＝Game Software，于是取首字母叫G.S.的吧。



杨璟&霸气竺的信封封面

感冒与初音！！

秋天像是一晚上就来似的，某天早上起床后发觉浑身疼痛外加头晕鼻塞后，才明白原来已经是深秋了。天气转冷，小心感冒。……感冒很痛苦有木有！全天没有精神，晚上困得还早……总之，闯家的各位一定要注意多加衣服。

一直不明白为什么初音这么火，后来顺手下了一个《初音未来·歌姬计划2》……然后，我的小p顺理成章的过了24小时痛苦的无关机时光……在这之后，我终于明白为什么初音这么火了。真心的玩的昏天黑地。其中有一首歌貌似叫做《心》（音译：kokoro），明明是一个节奏欢快的歌，某艾居然就这么玩得泪流满面，而且真心的是感动的泪流满面。不过面对这个节奏游戏，我操作渣的毛病又来了……然后，就没有然后了。

我的游戏之路总是落后于社会一年以上。我的好基友们已经把COD7各种难度都打通了，我还在COD6的简单难度里各种迷路呢。（有指向标我也迷路……我现在有点讨厌巷战了。>.<）于是我再次肯定了，我对于一切3D游戏绝对一点反射弧都没有……

信件相关情报：普通信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+一封信+5.年.前.的183期回函。乃这到底是想要搞哪样？！

上个星期去小舅家，巧合地翻出了我最开始接触的两本DR，猛然发现里面夹着的回函都没寄，于是就随手涂鸦寄给你们了。翻开了曾经的DR看到了很多，叶子姐姐，龙哥……还有那时还是“农民工”的沛哥，给DR一个建议，以后的回函还是像以前一样另附的好，一方面不少读者不忍撕书而导致“复制哥”屡次出现；另一方面虽然回函上已写明折叠方式，但即使读者们小脑如何发达，以普通小号信封想以这种方式把回函塞进信封还是需要一定的技能值，使用大号信封又要另贴邮票，实在是不方便呀。

开学了，新学校新同学，一切似乎很美好但也只是似乎……因为班上一个志同道合的ACG好友也没能找到！跟那群看肥皂剧的家伙我能有什么共同语言？死开吧！你们！

……于是现在很寂寞，很空虚，求战友，求安慰……

国庆要去光谷，去光谷的漫展，相机自然必备，拍COSER妥妥的！回来一定用相片给大家美图共享，顺便自爆？也许吧……

暗黑破坏神3出来了，可惜没时间玩。这游戏有一段时间没玩了，记得一年多前玩暗黑2，47级的死灵法师硬闯秘密的奶牛关卡，不幸被一群母牛挥着镰刀围殴致死……那次也是自不量力，之后学会了“厚脸皮跟在高手身后捡装备”这一隐藏技能。不过暗黑2打到恶梦级，发现连小怪都敲不死了，偏偏死灵又是召唤系，所以打得真是辛苦……好吧，在死硬派TV GAME杂志上我好像跑题了……不过这一期的礼品抽奖我不抽陆行鸟了，给我个暗黑的手办吧咩……

——湖北武汉 安闲铃

艾德桑曼利：劳资在新大学里根本就没有找到一个好基友！更别说什么志同道合的好战友了！安闲铃你看我现在多蛋腚。面对连电脑都没见过的室友，我都能不吐槽不跪地不crazy了。

猴子：你放心吧，暗黑3现在还没公测呢，3大妈的破解计划也因为暴雪一封律师信而留坑了。反正出暗黑3正式版的时候国服也只能跟星际2那样按月收费……想入正的就买美版或者台版吧。

蔬菜汁：希望尽早找到战友！暗黑的手办……这个有难度，所以就当做没看见吧，嗯。

小沛：被称为“农民工”的人，现在一副“我胡汉三又回来了”的神态，哇咔咔。

赤银：加入大学的动漫社吧……或许你能找到个把看ACG的人也说不定。

宇多田：小丫头记得要多拍些COSER照片回来啊，这是和小熊的约定！

莫邪：哇啊啊啊……很寂寞很空虚的小玲同学真的很可怜啊，来抱抱~

白色普通信封+珍惜生命之水邮票+复印的308回函卡和自爆照

转眼间5年过去了，但我第一次买电软的情形还历历在目，一次放学路上，我受到同学的“启发”，直奔最近的书报店，喊道："老板，一本掌机迷！"、"还没到"，老板回答。正当我的视线流连间，发现一本封面绚丽多彩的杂志，"这本看一下。"拿到手之后感觉有种莫名的厚实感，顺手打开，一本小册子掉了下来，立马拿起来，"FAMI通"，心中默念。我还发现一张VCD和一张海报，"只要9.8？"（此处省略一系列尖叫等"过敏"反应）。"是的，"老板带着惊讶的目光看着我，我心想一本全彩120页+1FAMI通+1VCD+1海报，只要9.8，值！我翻到封面，从此以后我记住了一本大名鼎鼎的杂志——《电子游戏软件》，最后麻烦编辑把最后六个字放大点，谢谢配合。（我当初买的是174期）是不是我色盲了？308期P37的红白机中的后两个字颜色不一样啊，举报是否有奖？不要一块就想打发我哦！

——上海金山 陈佳伟

艾德桑曼利：5年前啊~好久远，那会我还没开始买杂志呢……不过，我第一本DR还是因为封面是Leon大帅哥在上面，所以就这么果断落草了……

猴子：早期（94-96年）的时候FAMI通的小狐狸曾经多次在DR封面客串。那是一个痛并快乐着的时代。

蔬菜汁：好怀念啊，那个时代，对了，老陈每次的印刷品都给咱留下深刻印象。

小沛：好久不见了，小陈，174期那时候咱还在“农民工”状态啊。

赤银：为什么我记得那小册子叫“电玩通”的？记得当初还是从动新认识电软的。

宇多田：额，好吧，小熊也觉得5年前是很遥远的事情。

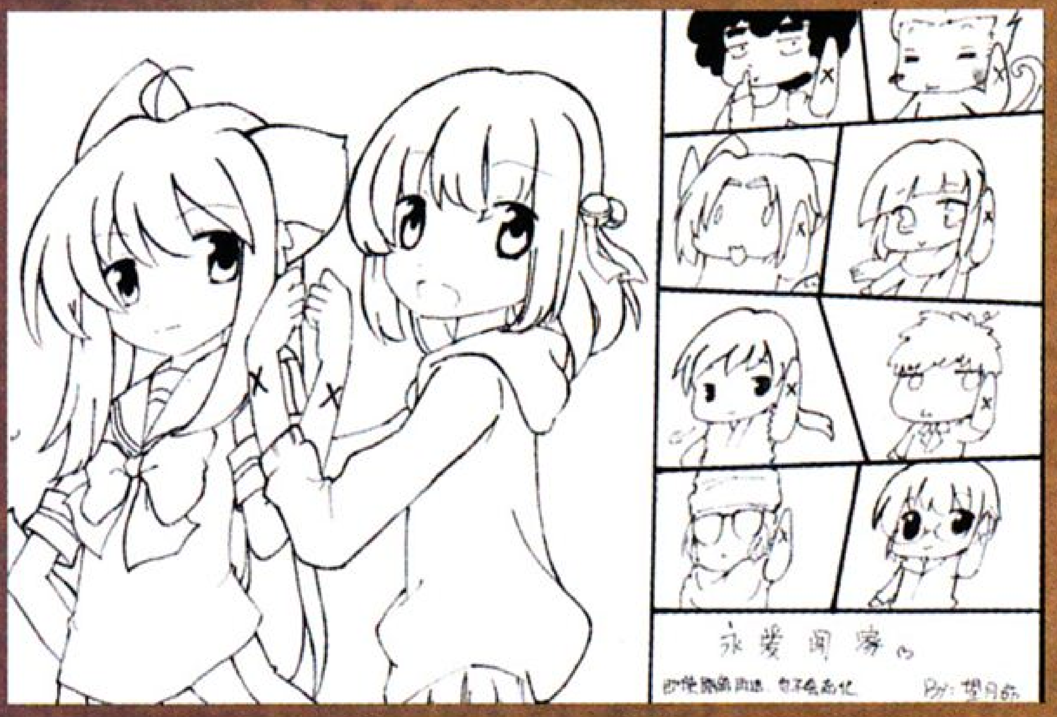
莫邪：308期？P37?红白机中后两个字颜色不一样？哪里哪里？我怎么没找到？

江南是个好地方！

●华丽丽的十月终于来了，一个月里有七八款游戏想买的人真的伤不起啊……
●十一假期小熊决定登陆魔都，其实去哪里都无所谓，关键是身边有你就好！
●第一次在这种大型节假日期间买车票，也是第一次见到了传说中的购票难是个什么样子，我只能说天朝你真的是太可爱了！二周目的时候我绝对要降低游戏难度！
●我文华丽丽的2:0战胜了卫冕冠军米兰，这赛季貌似很有看头啊！Forza JUVEN！
●身边的朋友都一个个的步入了婚姻的殿堂，但是自己还从来没有考虑过这方面的事情，感觉自己在很多地方还像个孩子。不过话说回来，没有钱拿毛线结婚啊！
●坐高铁去上海，在上海坐10号线，我在考虑自己是不是得买个保险什么的……
●忽闻乔布斯去世，虽然我这穷X从来没有买过苹果哥的产品，但是对这位老总还是充满敬意的，对于他的突然离世倍感惋惜，这个世界上又少了一位有头脑有创意而且有能力把这些想法转变成现实的人。
●周董，你还记得大明湖畔的新专辑吗？
●自从3DS入手到现在已经半年的时间了，我经常拿着它去鼓楼等地闲逛却从没有擦到过一个人，可是这次去上海连续三天每天都有擦到人，果然魔都不是一般的地方啊！
●在上海遇到了一件让我惊讶不已的事情，一只大公鸡居然在天上飞！而且飞了好久……飞了好远……
●WE2012您的网络能再烂一点吗？另外国足输给伊拉克，小伙子们你们能再烂一点吗？
●这几年WE一直被FIFA压着，今年FIFA推崇的碰撞系统貌似有点意思，整体看来还是FIFA更胜一筹，当然让我这WE死忠来承认这一点是不可能的，就让咱们相约在WE的绿茵场见面吧！

江西贵溪“桐生越马”曹越作品-FF

稍显可爱的小熊信封+两张两只黄鹂鸣翠柳邮票+两封长信+3张铅笔画



军训篇---------

淡定表示劳资这会儿再天津过着天天军训、晚上看小说或者教辅，打不了游戏、碰不了口袋、玩不了太鼓、看不了动画（T T咱滴海贼……）的蛋疼日子……天津英华太不给力了有木有，铃儿~不能给你们电话咱对不起你的说（T T明明说九月份给她发信息的说……）表示这里不让带电话，宿舍充不了电，表示鸭梨很大。走的时候给我家欧尼酱打电话，打着打着脸就湿了一大片，心伤得不得了。花也会落，所以，我们也会离开吧……

-----旁边俩同桌不是想家哭了就是想BF哭了、天天给老哥打电话又没BF表示无鸭梨的分割线-----

而且赞表示新班级的男生长得太不给力了阿鲁，一眼望下去特别放心自家孩子不会学坏的那种，所以这里也是BF特别放心自家妹子不会出轨的学校呀有木有。而且最近在军训，每天各种抽，咱本着能逃就逃、能翘就翘的方针，成功逃了一天半，之后班主任终于忍无可忍，PIA飞咱滚去军训……（真小气）。咱为了能讨到几张A4纸画漫画，于是顺了个宣传委的位子，结果真的顺到了好几张，等这个晚自习下了把板报折腾好，明天晚自习拿顺来的纸画稿子~哦耶！（=。=M4明天晚自习老子要去做宣传板……捶地……）

还好学校让办IC卡打电话，于是我们宿舍吃饭速度堪称全年级之最（PS：就晚饭后给的时间多，够打电话用……）每天第一个冲出去打电话的就是咱，而且饭吃的一个粒儿都不剩的说（继承香吉士精神！海上厨师一定要节约粮食的说~！）给老哥打电话是咱每天最开心的事木有之一的说。在这个学校外不了出买不了电软很伤心，但好歹半个月放两天半、飞出去上网还是有可能滴，而且咱扣扣是老哥代挂，天天隐身玩，有事的同志们请留言的说，下面是对各位编辑的调教（误）。

中秋篇--------

写完之前的信没有信封的老子寄不出去，放着放着就放到了中秋假……

于是上午上课，下午放假的喜悦……这次画了3张，一张是妹子拿剑，其实是咱原创漫画的女主啦……受了FF7CC的影响是片翼天使……第二张是《花名未闻》的同人，咱承认咱看的动画都纠结，别人看的动画咱没有看、一和咱谈论咱就会很生气，明明很想看的却赌气没看……第三张是个看海贼的都知道人家在恶搞的说……KUSO美有木有！咱旁边的妹子是安闲铃了啦真是的……话说，DS长得很像学习机有木有！十一咱要拿DS+好记星以假乱真哦耶！口袋！太鼓！大神！有点困……还有两堂课放假了很开心，天气越来越冷了，希望大角度注意身体哦（其实这货才是最不注意的……）

——河北承德 望月命

艾德桑曼利：大学军训果断跳过此阶段的艾德向乃高调问好。童鞋你辛苦了！童鞋你好苦！又及，这个世界太凶残，大学乃要经历一个月的军训……祝好运！

猴子：开学之后的同学们普遍表示鸭梨很大。对于现在某些“全封闭”学校的管理方式我采取保留的态度。感觉现在上中学大学的孩子们就是坐6年牢放4年羊然后回老家结婚，大家的人生都是这种轨迹的话那不是很不丰富么。

蔬菜汁：经常给老哥打电话的命酱乃好，希望乃在新学校发展下线、拉同学下水！这是约定。

小沛：香吉士精神，好吧，那草帽什么时候登场啊？望月命同学，期待啊。

赤银：貌似漫画只给上了第三张呢。话说右下的两个人是谁？大粽子和小萝莉么？

宇多田：小丫头，漫画还没上色呢有木有，下次要继续上色啊。

莫邪：来给命酱打气来啦，加油啊，画漫画的少女最有型了，嗯嗯。

前田庆次照片

放假，回家，喘口气，再回来

在这个物价赶超纽约，而工资向海湾战争之后的伊拉克看齐的时代，大家都要精打细算地过日子。然而这个月的开销还是败家了些。鉴于今后数月内都将处于银根紧缩状态，我只能暂时放弃入Wacom Inkling的计划了。其实施德楼早就出了跟Inkling同等效果的手写笔，而且价格比日本货便宜三分之一，哪位朋友用过的话可以告诉我是否好用。到年底之前，除了《现代战争3》之外，恐怕我不会入更多的正版游戏和游戏机了。

在钱不够花的情况下，找兼职似乎成了一种必须的选项。某日猴子怀着忐忑的心情给几家英语补习班投了简历，最后只有一个有面试的，面试的时候教学主管居然还在出差，一个看起来似乎一点不懂英语的行政就把我打发了。毕竟现在投15个简历才有一个面试机会，面试10次能有工作就不错了。所以我的简历还是投得少啊。教个新概念难道门槛要求很高吗？不过工作不怕找，为了养活自己，还是继续找兼职吧。

这期出的时候大家的国庆假期都过了吧。相信上学的童鞋们应该很享受，而上班的工薪族们可能就很苦B了……因此各位吐槽学校生活无聊寂寞没意思的同学们，好好学习，将来欢迎你们到大城市里寻找梦想，加入过节回家难的工薪一族。

电软官方博客 留言摘录

来 幽灵：

怪物猎人3g和4都登陆3ds了！！哇哇哇，天哪…………

回 蔬菜汁：

嗷嗷嗷！

来 约束之地：

果断留言，话说都忘了是什么时候开始总习惯来看看留个言神马的。主要是自己太懒，没有去邮局寄信的习惯。中小编没事说道说道，可能下次就去寄信了也说不定~身为济南的一户人家有个3DS的群美食举个会真是件幸福的事。果然游戏还是大家一起来的高兴啊~另外对小熊说一句，支持正版太辛苦了……一个月小半的生活费都得搭进去，年底还这么多想玩的大作，下次能不能活着留言都不一定啊……祝福我这个支持正版的人吧……

回 蔬菜汁：

哇卡卡卡，其实我也很懒的说~所以下次留言时，约束你要多写一点哦。

来 凌罗伊：

好久没来看看的人，却说感觉微博没多少人气啊啊啊……
情何以堪啊，有木有！自我反省啊，对不对！

回 蔬菜汁：

下次要留很多言啊，这是约定！

来 最接近恶魔的人：

期待艾德桑快快的回归啊哈啊哈哈！！！！我这里这段时间阴雨绵绵不知帝都天气如何呢？看了308期望月命的编辑部观光指南真是受益匪浅，果然现在这个联机时代组队闯过才是王道，期待下一次进攻编辑部的人呢大胜而归！！！！
最后没想到望月命也是米兰球迷哦.....

回 蔬菜汁：

艾德桑君上期开始就已经回归了，不仅回归还带来了十足的思念电波；阴雨连绵的天气已经完全把一切都搞乱了；下一次进攻编辑部的人已经铩羽而归了。

来 飞天一蛤：

好吧……电子回函还是不能下！肿么办？当然只有写留言了！TGS结束了！可一点都不HIGH，大作与爆炸性的消息好少呀……相当不给力，不过今年10月与11月的游戏还是比较给力的！再想想明年三月份的马克思佩恩3，哎呀……享受呀……绝对的享受呀……

回 蔬菜汁：

留言也不错啊少年，爆炸性的消息真是一个接一个让人过瘾，绝对的享受，这话一点错都没有。

来 退后下一步：

中秋节竟然下雨，窝在家里打MHP3，郁闷呀，没刷出碧玉呢！一定让我上电软，要不我就去编辑部强游戏啦！

朴素的普通牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+307回函卡+一封信

骨折的右手终于好了，又可以玩游戏了，但我却没有玩游戏的动力了，工作的压力和还房贷的压力让我没有过多的时间玩了！也许就像别人说的那样，年龄越大欢乐就越少了吧！小编们有没有同感？虽然玩游戏的时间少了，但我还是会一直支持电软的，因为各位小编们已经成为我不可缺少的朋友了！

说一下我的骨折经历，在我骨折的前两天，和朋友喝酒吃饭的时候，我还给朋友表演手掌劈砖呢，结果两天后我就骨折了，朋友们还问我是不是练功骨折的，说实话我是搬东西不小心受伤的，因为太用力了所以受伤的，骨折并没有说的那样疼！骨折的时候我还带着石膏和别人玩街机呢！

骨折在家待了2个月，没想到我竟然胖了10斤，不过当我康复之后，我用了一个月时间锻炼身体之后，体型又恢复了，建议身体发福的小沛也坚持一下运动！身体恢复之后昨天我去逛街的时候看到有打拳的游戏机（就是1元钱打了3拳）玩了几次，结果记录又被我给破了！我是个喜欢运动的人，玩游戏也都是以动作游戏为主（体育游戏从来不玩）！希望各位小编们也游戏运动两不误！身体健康，多给读者做好栏目！

——辽宁沈阳 徐磊（磊哥）

艾德桑曼利： 相当彪悍的日常生活啊磊哥！某艾真心的各种佩服！不过带着石膏怎么玩街机啊……各种求指教！磊哥果真纯爷们！

猴子： 我上初三那年班上最强壮的同学跟人掰腕子被掰脱臼，2个月后体育中考……我很佩服他的回复能力，看来你不在他之下。

蔬菜汁： 磊哥，你拜托小弟的事情，小弟已经全部办的妥妥的了，所以，保护费什么的就不用交了吧。

小沛： 电软在沈阳那嘎达的生意就拜托磊哥了，磊哥一定要多费心啊。

赤银： 每天有十数个小时可以玩游戏的某人飘过……或许我年龄还不够大吧。

宇多田： 游戏驯鹿两不误、身体略有亏损的小熊给磊哥请安啦。

莫邪： 只玩血惺游戏的莫爷前来见参，磊哥好身材，嗯嗯！鉴定完毕。

行至水穷处，坐看云起时……

- 把《步步惊心》看完了，最有感触的就是上面这句王维的诗了，人生不过如此。
- 在我勤俭节约地苦逼经营下（以及十一宅家了7天的影响），这个月接近中旬存款还剩2000上下，这是我军历史性的伟大胜利！虽然不知月底是否会光吧……
- 十一在家，啥也没干。比不上那些到处旅游的小资，俺放假只要休息就好了。虽然没日没夜的打游戏几乎也没休息到吧……
- 得知我幸，失之我命……某文里的名句。对于那些追求不到的，果然还是果断放弃了会比较好吧。看看钱包，望望各种想买的东西，赤银不禁如此感叹道。
- 十月可以期待的游戏不是很多呢……和某熊不同某银要厚积薄发，为十二月的到来做准备了。
- 十月新番倒是各种值得期待。《Fate/Zero》看得我那叫一个过瘾……果然动画和广播剧还是有次元上大差距的。某《钢弹A基》另一种意义上不负众望，太多的槽点让我不知从何吐起了。日野那厮果然还是该干神马干神马去好了，高达不是这样让您老糟蹋用的……
- 小紫你好，小紫再见……

朋友们，努力绝不会白费。

1/2

十一刚过完，说真的能再让我多休息几天吗？真的没有休息够， 我的好多游戏还没有打通呢。要说到这个十一我觉得自己过得很是充实，各种聚会＋两天的游戏时间，当自己还没有反应过来的时候，七天的时间就这么没了，啊！七天（参见岳云鹏和孙越的相声，啊！三天）。

“但行好事，莫问前程”。我觉得这句话很适用于现在的社会，要说为什么，那是因为现在的社会太像社会了。我承认前面那句话有问题，但问题出在这句话，还是我们自己呢？

一个月前终于攒够了买360的钱，并在下了班之后果断的前往实体店买了一台回家。一月过后，我打通了《战争机器1/2》、《征服》、《光环3》、《ALAN WAKE（艾伦，你醒醒）》，目前正在打《ALAN WAKE》的最高难度，同时打算这个月买《战争机器3》和《皇牌空战》。

关于成就这个问题我想说两句，其实是不是全成就对我来说并不是重要的，我也羡慕那些能拿到全成就的人，但是，决定我二周目、三周目的一定不是成就，而是其游戏本身的游戏性，这点比成就更重要。

哦，对了，我是个美术编辑，一个普通的美术编辑。对，大概就是这样。

大信封+长信+照片+回函卡

这次有点怪，刚寄出20分钟就买到了这期杂志，《生化：重生》攻略出了早点，现在还不知道游戏素质，对了，天津这边是320元，老卡你真厚道！看到评论我才会考虑入手，相信我，因为我不想受骗，但我今天才知道已出了奖杯。

9月大作期，现在是玩游戏的最佳时间，等待大作来临时间不错的事，本人为众多正版准备了充足的资金，支持正版是一种生活态度，远离二手是本人做人原则，很多PS3玩家喜欢买二手游戏就为了便宜，连二手游戏机、二手手柄都可以接受，真是搞不懂，看来他们真是不在乎，什么都能凑合。

问题：容量！只要学过电脑，都明白我写的是什么意思，我是索饭这没错，但为什么很多大作都是XBOX360要好过PS3版，我发现和容量有关，我不知这是不是问题的全部，在20分钟前，我无意中看到《生化危机：重生精选》的2个版本的容量，X360:2个D9快14G了，PS3:5.82G我没写错，连一半都不到，这是怎么回事？难道只有SONY自己才把自己的游戏当回事吗？请龙哥告诉我这到底是怎么回事？我不聪明，但不想上当！……我希望下次电软我能收到战国无双3帝国的OST，我超喜欢她的主题曲，希望电软能帮帮我，因为战国无双系列从没让我失望过，我是前田庆次，我生在战国……好的音乐像在讲述一个故事，战国的故事……

——天津东丽开发区 前田庆次

艾德桑曼利：庆次你好，你支持正版的精神让某艾感动到无以附加，精神上支持你！表示每月1000-的生活费只能看着正版嘬手指……

猴子：XO版需要扩充容量以填满一张D9，所以两张加起来14G。至于为什么出2张……难道是为了显示游戏做得有诚意么？我没记错的话PS2版的生4和维罗尼卡都是1张D5，而且加起来绝对一张D9能放下！

蔬菜汁：庆次，问过“砖家”小沛了，他说质量不能完全用容量来衡量，

小沛：好吧，我就是上一行里出现的“砖家”，我觉得我说的只能作为参考。

赤银：是啊，搞不懂买卖二手的人怎么想的。……虽然处女情结也不大值得推崇吧。

宇多田：每次都看你的功夫主题照片，真心不错啊。

莫邪：庆次的照片还真是给力，下次也要继续寄过来嗷嗷嗷。

大庆“震旦鸦雀”纪念信封+菊花邮票+307回函卡+长信一封

各位大哥大叔大家好~终于还是给闯家写信了恩。这还是我第一次写信呢，以前连邮局都没进过。这次写信得同时还把一个好同学正式拉下水！求表扬！第一次看电软是日本大地震内期，冲着心形图案买的，于是就一直买到今天早上。

还记得第一次从头打到尾的游戏呢，倍儿经典，《战神1》，还能卡出无限魔法呢好像。估计奎爷看我还小，从头到尾就没走过岔道，阿瑞斯压根儿就是让我误打误撞就给做了……打那以后，就开始玩上了电视游戏，一直都没断过，这几天就打《生化5》呢，佣兵模式吉尔大姐头怎么用怎么有手感。

刚才填回函的时候一看见方块就情不自禁的给涂黑了，本来想打勾来着。不过还是把汁叔和宇多田给勾上了，印象里猴子哥是一个很善良很亲切的人，嗯，还很忠厚老实。

汁叔，俺一直是力挺的。因为在你的身上领悟了各种技能，比如在校长乱入的时候淡定收起PSP。

宇多田，嘿，是我从看DR开始就一直关注的编辑，你的攻略我都有看。

银桑，红魔馆最给力，一定要加油为了这行字我还翻了下电软看红魔馆的字咋写的。

莫邪，嗯，为什么总是排在最后一个呢？很不公平……都是大老爷们儿不带这样的。

最后，其实这封信我是想发到DR官方博客上去的，不过连账号带密码全忘了……15岁蓝色迅猛龙参上！

我好像把谁忘了是吧……

——黑龙江大庆 邱昊东

艾德桑曼利：邱同学你把我忘了啊喂喂！就算我是外援免费苦力，但我起码也算正数第一位回复啊！强烈要求回函卡上留出外援的空位！

猴子：老实人做久了之后就会给人留下好好先生的印象……其实不老实的人也未必不善良。性格和人品有时候还是要区分对待的。

蔬菜汁：看到回函卡上、在喜欢的小编一栏，自己的名字被打上了勾觉得心情舒畅至极。

小沛：你好，来自黑龙江的小同学小东，我猜我就是“好像忘了谁”的那个谁。

赤银：嗯，会加油的。不过你这么说怎么感觉言下之意是俺红魔馆之外都不给力的意思？

宇多田：被一直关注的小熊表示，压力山大，嗯嗯。

莫邪：为什么总排最后一个呢？大老爷们儿们都欺负咱一个人。

灰色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+长信一封+306回函卡

伦家桑心了，众编太凶残了，当看到第一个预测失败时，我已经意识到我成不了人参银家了，后面的事都发生在10月末啊有木有！果然贴吧里说的好：预测，预测你妹……

最近在电脑上玩《鬼泣4》，果然沛叔说得对，DMD完全压力山大啊！杂兵摸了3下掉血只剩四格了这还不凶残？所以我还是乖乖地刷人类全S吧。

最后我有一愿望，就是在结束苦逼高三党前收集9期登了我信的DR，以后我会经常来的。汁叔你要是不助我完成这个愿望我就发怨念电波诅咒你！这期龙哥终于不坑爹了，汁叔你走上正轨了……

这回码字这么少，是因为本信封“霸气侧漏”封条作者、我的好基友霸气竺要求登场，于是……

话说谁是你基友啊！话说回来，这是第一次……额，这句话看过无数遍了，好吧，还记得上次那个“霸气外露”的封条么？哦霍~这次画了更多哦，虽然没学过作画，画得不好的话请见谅。

本人有点喜新厌旧的啦，一个游戏玩不了太长的时间，不过，《FF纷争》玩得挺带感啊，最爱cloud了，（虽然新风尚COS的是Sephiroth的头发……）对上面这位激萌璟童鞋用金手指刷clond满不在乎，以至于到后来一玩就卡死，无比悲壮地将它删掉了。动漫最爱死神了，希望在小P最后的年华里能出魂之热斗8，Vita快出来了，你们是觉得年内买日版还是明年买美/欧版呢？更看好哪个首发游戏呢？（期待呦）

还有，还要把本人忽视掉，如果登了上面那位激萌璟的，不登我的，我就画个□○×△诅咒你！——9月22日于物理课第四节

——湖北荆州 杨璟&霸气竺

艾德桑曼利：为什么是那种符号，你是多怨念索尼，然后个人认为本着基情无限基友最高的原则，一定给两位留下基友回复专位。

猴子：PSV首发游戏目前还没有值得入手的。不过看小熊的样子FFX的复刻版他是入定了。

蔬菜汁：物理课到底有多无聊啊，为什么不是语文课、英语课和数学课啊？

小沛：物理课还是要听的，至少假装听，在脑子里歪歪下，下课再写回信岂不更好。

赤银：情侣档？嘛……PSV个人喜欢日版，等喜欢的游戏出了准备第一时间入了。

宇多田：我投霸气竺一票！小熊表示，霸气竺同学灰常有潜力！

莫邪：很久没收到类似的合体信，你们要努力哦，腐莫邪在此祝福你们。

灰色信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+长信一封+306回函卡

您们好！我是《电软》的一名粉丝，我知道《电软》是在大学图书馆中认识的，那年，我刚入大学，看了几期后，发觉这是一本较切合掌上游戏的书，内容也比其他同类型杂志好上许多倍，价格也较为适中，游戏的介绍等较为详细，算是同类杂志中的佼佼者，但作为一名纯唯物主义者，我觉得《电软》应继续努力，开创新天地。

本人是PSP的拥有者，故对PSP看的较重些，望各位见谅……《电软》是以读者互动和优

《电软》回函卡讨论话题

9月份发售的高清重制大作中，你最关注哪个？说说理由吧。

曹越 “桐生越马” 《寂静岭》重制，我十分喜欢KONAMI，从很早开始就玩SH，相对于玩生化较多，因为我个人十分喜欢异世界带来的阴暗感，我曾经有一段时间让自己的信仰既信封撒旦也信奉耶和华，那段时间我非常疾世愤俗，也算多重人格，怨恨社会，喜欢寂静岭与其他游戏中的“要么活着要么死”的感觉，甚至一度患上抑郁症，甚至我会拿着货真价实的武士刀在晚上空寂无人的国道公路上走、奔跑、瞎砍，我大部分的怨念都在这游戏中得到了解脱，然后便是通关，哭一次……
《旺达与巨像》、《ICO》，前者我仅仅是因为认为它是神作，IGN NO2，后者是因为被黑与白中人性、灵魂给感动了，永远不要放手。

金宇松 辽宁抚顺 《游戏王》、《卡片力量6》，从小就很喜欢游戏王系列的动漫与游戏。

马扬候 广东广州 只要好玩的游戏，都期待，因为本人是PSP玩家，对高清重制大作热度并不高，但祝PS3玩家找到自己喜欢的。

胡佳琳 北京 《怪物猎人P3HD版》，我班同学有许多玩怪物猎人，所以比较关注。

今年你玩过的最好的游戏还有最烂的游戏分别是哪款，说说感想吧。

前田庆次 天津 应该说还没有太烂的，一来游戏制作商创作比较用心，二来我买的游戏都是自己喜欢而且素质上佳的，要说最烂的我想是《真三国无双6》吧，他是在玩人，让人难受的掉帧，以及武器共同性还有那离谱的价格，而最好的是《战国无双Z》很搞笑吧，最喜欢和最烂的是同一公司所出，现在我正在打“创世演武”的知力，希望早日白金，这是一款“让人早日回家，把打游戏放在第一位的作品”虽说目前我一个白金的游戏都没有，但是白金之路可能由他开始……实际上现在说太早了，《神秘海域3》、《现代战争3》、《寂静岭：暴雨》、《浣熊市行动》，今年大作真不少，游戏大战还未开始呢……这话题也许应该在年底……

徐磊 辽宁沈阳 我觉得今年玩过最好的游戏就是《真人快打9》，非常血腥暴力，而且CG动画做的也是非常的精美，尤其是必杀技，可以看到对手的骨骼和内脏的破坏终结技更是血腥无比。建议胆小的人和孩子千万别玩这款游戏，晚上会做恶梦的。
最烂的游戏就是我不喜欢的游戏，比如足球、篮球、SRPG。

邱昊东 黑龙江大庆 最好的当然是《战神》、《战神》、《战神》……最烂的说不上，倒是《雷神》一般般。

质的光盘抢人眼球，于本人，众多刊物中，《电软》算是比较出彩的，毕竟已有17年的创立历史，然而，创刊久并不代表其他……希望《电软》打开一片新天地越做越出彩。

——广东广州 马扬候

艾德桑曼利： 马读者你好，很感谢你如此深入透彻研究DR这本死硬派TVGame杂志，艾德我只是打杂外援，代表我个人说，同意你的观点！

猴子： 嗯，掌机是将来发展的一个大趋势，没错的。同学你还是攒钱买PSV吧。

蔬菜汁： 敬爱的读者朋友，你的意见已经全部收到，看过之后表示压力山大。

小沛： 看过小马同学的意见以后，如坐针毡、如坐针毡，嗯嗯，一定尽力改正。

赤银： 马羊猴同学你好（被拍飞）。咳咳，不好意思不应该拿人家名字开玩笑，知错。

宇多田： “众多同类杂志中，电软是比较出彩的”这句话无比受用啊。

莫邪： 名字很不错，马蹄声声、尘土飞扬，是这个意思吧？老马同学？

天蓝色的信封+两只黄鹂鸣翠柳邮票+307回函+一封很别扭的信

各位好，小生“小受”，也就是以前的芝麻同学，最近刚军训完，就给小编们讲一下军训的趣闻吧，笑。说到军训就不得不着重讲教官了，我们那教官那个牛X的不行（我们是在基地里训练的）开口成脏啊，教坏小朋友啦！我们返校的时候他还给我们发烟！我们教官最大的特色就是语言艺术丰富，例：1，某晚睡觉，某下铺同学翻来覆去，于是我们教官大吼：“动XX动，打手虫啊！”于是我们全班被震撼了；2，某日下午训练，教官体罚我们，让我做俯卧撑，俺们为了偷懒每个都直接趴在地上，于是教官很体谅我们说，“日什么啊？在这样就什么时候把地日个洞出来再休息！”全班汗！还有很多经典，就不一一说了，说到军训就得说说那牛X的饭菜和茅厕了，在基地吃了7天饭，一天3顿，共19顿（第7天吃早上）顿顿有白菜，唉~现在我看见白菜都还反胃，至于那茅厕，我算是开了眼界了~原生态啊这是，就只是在草堆地里挖了一个大洞，然后放上几块石板，周围用布围着，露天的哦。后来刮大风把布刮垮了，这下子就是360度围观了（其实没有这么夸张）。最让我很的是俺们爷们住平房上露天原生态茅厕体会自然风景（晚上那个蚊子、多啊，而且还不怕花露水~）而女生们住的是类似宾馆一样的榻榻米，而且俺7天就洗了两次澡（每个班限时10分钟，俺班56人，各位YY一下俺们是怎么洗的吧）而女生天天都可以洗。甚至有男同学说下辈子要投胎做女人。我这下算是知道什么叫“做女人，真好！”了。军训也就这点事了，说高中同学吧，刚进高中就开始分班，咱被分到了“二”班，没天理啊这是！还好班上同好不少只不过几乎都是腐女，而我也被刹那间取了不少外号“天然呆”、“小受”、“天然受”之类的。其中最出名的便是“小受”了，哭。记得我在自我介绍的时候是这么说的。我本不相信缘分，但没想到我这么“二”的人被分到了“二”班，于是我相信了……做女人真好！天然受，伤不起啊！

——四川成都 小受

艾德桑曼利： 矮油！竟然是天然属性啊！来来来，小受君让某艾捏捏~！天然属性的一切都狠狠戳中俺的萌点了哟！！F女遍天下哦！

猴子： 男女有别。所谓合理的要求是锻炼，不合理的要求是磨练，爷们一点对将来把妹都有好处。小受是不能给女生带来安全感的吧？

蔬菜汁： 小“芝麻”同学，乃起这个笔名是要搞哪样啊？然后我想说，小受真可年！【摸头】

小沛： 以前的芝麻不是挺好听的吗？不要随便乱改啊少年。

赤银： 要知道，女人也有女人的难处的，孩子。等你长大了就会明白的……

宇多田： 小熊对被分到二班的人，很无语，继续相信缘分吧。

莫邪： 以前的小芝麻也不错啊，差不多一点！随便乱改的家伙，哼！

小沛：怀念学生时代无忧无虑的假期

●这一期正好横跨国庆长假，但因为有工作在身，所以即便放假在家也没感觉到真正的轻松。学生时代假期的记忆已经越来越模糊了，真的非常怀念。告诫学生们，别盼着长大，珍惜眼前的时光吧。
●房价太贵、油价太贵、菜价太贵、药费太贵、游戏太贵……其实这些东西除了稳居世界第一的操蛋房价外，其余都不贵，就是收入太少，于是一切都显得太贵了。
●并非奖杯控的我目前PS3才有4个白金杯，但其中居然有3个是《战神》系列的，原来我是战神控啊……当然不是，谁让我最喜欢的游戏拿不到白金呢。
●从下期开始，小沛要亲自操刀3期有关希腊神话的特稿，与其他相关文章不同的是，我打算纯粹批判，争取让读者看完都有先杀之而后快的感觉，希望读者喜欢。
●近期关注除游戏外焦点：也门局势、铁路职工杀人事件、上海地铁追尾、湄公河惨案。

龙哥热线

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时代班龙哥热线栏目。

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

引子

各位观看龙哥热线的朋友们大家好，这次为各位游戏收藏的朋友特约了一篇关于收藏品相关的稿子，做成问答的形式，希望对各位电玩收藏玩家有所帮助。那么，我们就开始正文吧。

Q 1.问个白痴问题《第三次生日》BOSS战 EMILY JEFFERSON，那里肿么过啊，无论如何都过不了是要闹怎样。
2.没明白，也就是说龙哥（以前那个编辑除外）一直是一个虚拟人物，其实是不同的小编披的皮么？
3无耻的再问一个，猴子的微博是啥啊

——小飛13爷

A 1，开始BOSS进入黑色无敌状态，等待其发射大量旋风，然后攻击旋风（手枪快）来开启解放模式，攻击BOSS后会出现三角的信号，对BOSS使用后，BOSS会变红，这个时候就脱离了无敌的状态，最好保持在侧面输出，一段时间后会恢复黑色状态，如此反复就可以消灭BOSS。

2，龙哥这个马甲是很多编辑使用的，因为不同时期有不同编辑在回答读者的问题。
3，老编辑猴子的新浪微博：http://weibo.com/pgmonkey

Q 1.3DS降价，但国内会在什么价位呢？
2.6.20系统用往上升吗？

——沙芳源

A 1.3DS降价，国内当然也跟着降，1200、1300左右吧。
2.6.20挺新的了，不用再升了，基本都能玩。

Q 1.NDSL、NDSILL、iDSL、3DS之间的关系、发售顺序、优点、缺点总之就是介绍一下。2.在电脑上用GBA等掌机模拟器的原理我大约知道一些，可是主机呢，我从未试过，主机模拟器什么原理呢？3.风林、七曜、北斗等人都去哪了？去火星了吗？（可不回答）4.可以寄很旧的电软回函表吗？如230期的。5.你们现在所有小编的大学毕业情况，可否给俺说一说的呢？我怕我考不了大学能都进贵社？

——内蒙古巴彦淖尔 任道远

A 1，长江后浪拍前浪的关系，发售顺序是依次顺序排列的，优点是越往后越先进，比如屏幕变亮了、增加3D功能了等等，缺点是新功能比如3D功能有很多弊端，让人眩晕不适啊什么的。
2，主机模拟器也是模拟器，需要电脑的配置支持更高一些。3，去隔壁一个叫“何时才能回来”的房间睡午觉去了，也许会回来串串门也不一定。4，当然可以寄很旧的电软回函卡啊，有人寄过5年前173期的回函卡呢。5，大学，只是一个受教育的程度，并不完全等同于工作能力和责任心，社并不贵，只要你想，就有可能做得到。考不上大学的话，也可以做很多想做的事情，很多成功人士都学历很低，但是能力很高。

Q 菜叔，为什么书上说游戏的时候都说“港版”和“台版”，没有人说“澳门版”呢？难道澳门不发展电子游戏产业吗？

——JIGSAW

A 这个问题其实很尖锐，涉及到两个特别行政区以及大陆游戏音像制品的相关限制，所以，简单地说就是，澳门版好像还真不多见，嗯嗯。

Q 问点菜蔬熟悉的吧，听说熊猫人要出了，真的吗？

——小无

A 熊猫人我也很期待，不过估计短时间内出不了，忘了开呀忘了开，你懂的。以后小无还是问一些游戏相关的问题吧，拜托。

Q 内个黑岩射手用iso tool破解（最新）后打开游戏声音很卡，打完第一关之后就直接卡机黑屏不能玩，网上都没答案，莫非我二气爆发，这游戏被我这项坑爹的技能秒杀了？哈哈哈，我太强了……

——蛋疼的星期一

A 长话短说，废话少说，简单明了就是版本太低了，升级系统。

Q 忽然想到一个很严重的问题！！！在还有小P的年代里，我在记忆棒里放了《怪物猎人3》，然后2G的存档就读取不能了，啥情况啊？两者有关系吗？还是别的原因呢？（游戏还是可以进的说）这很坑爹啊，望解答啊！！！

——退后下一步

A 那可能是因为升级的时候存档坏了，可以用软件修复。

Q 1爱护小动物、爆炸头、没事总挖鼻孔的的恶心蔬菜汁瘦纸俺有俩问题！
NO1，帮朋友在鼓楼那边刷了次WII，还买了个硬盘，他回去后一个手柄就连接不上了，买了个新的，玩光盘游戏就能连接的上，读硬盘的游戏就断连接~~这是手柄问题还是系统问题需要在刷机么？可不可以自己解决？请指教
NO2，预计北京的PS3啥时能降价？年底入手个值么？是否是合适的时期？版面够的话请再说下购机注意要领！谢过！~
NO3，你多少等级了？大螺丝放倒没？马上就开4.2了！开的太快了啊啊啊！
以上！~~
……………………………华丽的分割线，验证码居然是5252..我去

——废墟

问题1，这有可能是你硬盘没有被主机识别。

问题2，PS3暂时不会再降价了，年底入吧，合适。要领请参考上期的龙哥热线斯基专场如何甄别购买PS3。

波列斯拉夫斯基专场之收藏问答

前言：首先感谢波列斯拉夫斯基百忙之中还是抽出时间来，最近几期热心参与龙哥热线栏目的问答以后也拜托你了，加油啊啊啊啊啊啊啊，首先介绍一下自己吧。

客气了汁儿老湿，能为自己喜欢的杂志出力也是我的荣幸。其实我叫武小皮，笔名“波列斯拉夫斯基”，北京人、男28岁未婚、有独立住房、待人热情诚恳，、、QQ29083947.........等等等等，以上

1.........正题吧....其实有很多玩家都收藏了自己喜欢的游戏和主机，那么你的收藏动机是什么?

动机....我擦哥们儿你不会是身上带着刀来问我这么严肃的问题吧？其实最开始没有想过要收藏怎么的，我的第一张正版游戏是土星的《真说侍魂武士道列传》当时就是太喜欢这个游戏了，所以在鼓楼看见了一张正版就毫不犹豫的买了，话说当时对于我一个学生来说可是机器中的经济负担啊。然后就是看见自己中意的游戏就会不由自主地买正版，慢慢儿的发现哦，原来不知不觉已经买了这么多了啊。恩，是会有这种感觉的。

2.我知道你和很多热爱游戏的玩家一样，只是个普通的工薪族，是什么支持你收藏下去的？收藏上的开支是怎样规划的?

支持我收藏下去的....人民币?呵呵玩笑了，我觉得你已经回答了，就是热爱游戏啊，深深地爱那种。至于每个月的开支，因为游戏发售分淡季旺季么不是，所以就是平时淡季的时候少买一些，买自己真正喜欢的，等旺季的时候再厚积薄发，这样比较好，反正我现在一个月游戏的相关开支是在三千上下吧。然后剩下的钱买烟、喝酒、跟朋友们吃饭、日常开销等等等等，以上。实际上到游戏大作发售的时候也是没有计划的，呵呵，就是财产经常处于负数的状态，不过还好已经习惯了。

3.我知道你有土星、ps3、xbox360、wii等主机，这些不一样的主机你是怎么样保管的呢?

保管的话就是上面盖一块布，最好是纯棉的，化纤的容易产生静电，然后时不常用吸尘器吸一下儿主机周围的尘土，其实不管怎样，主内内部是一定会有尘土的但是这么做的话会好一些。再有就是最近不玩儿的主机也要一个月左右开机十分钟到十五分钟，让它转转，拉拉栓什么的，对机器有好处。我一个朋友就发生了一个月没开ps3然后开机就死亡红屏的悲剧.....

4.一些周边和游戏又是怎样保存的呢?

一些周边比较好保存，就是不用的时候最好裹上保鲜膜一类的东西，尽量让它与空气隔绝，因为上面的金属元件如果长期接触空气的话会产生氧化。至于游戏的话我一般的方法就是外面裹一层保鲜膜儿，然后再套一个装散装光盘的塑料袋儿，而且要注意盘一定要竖着放，因为如果横着摞起来的话在最下面的几张游戏的盘盒面儿会受到挤压，影响美观。

5.你所收藏的游戏有没有特别喜欢的，是会经常拿出来玩儿还是会买两套，一套玩儿一套封存起来。

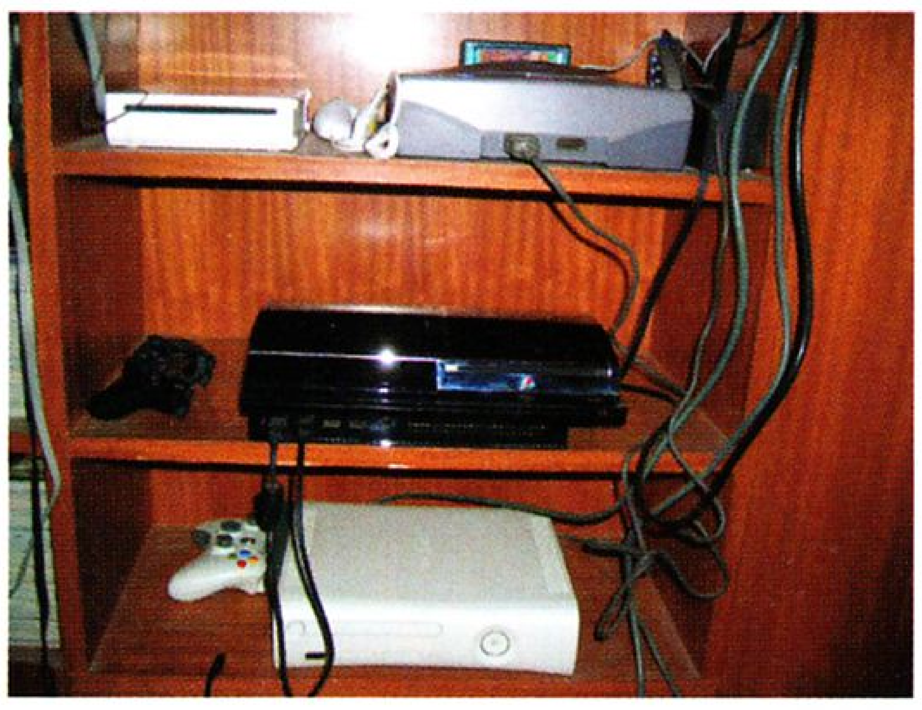
肯定有啊，比如我的第一张游戏《真说侍魂武士道列传》，如果特别喜欢的是会买两套，比如《战场的女武神》，就是一套普通版一套限定版，我觉得这个游戏是目前SRPG的终极形态，还有圣恩传说f也是买了一套国王限定版一套桃太郎的店头特典版，像最近发售的《无尽传说》我买的是FAMITSU DX大预约特典和LaLaBit限定特装版，两套都不打算拆了，我想等等再买一套普通版来玩儿。而且我估计好多朋友会跟我有一样的毛病，就是坐在那儿看着自己成堆的正版痴痴地笑，哈哈。

6.对于你来说最有意义的收藏是什么呢?

Ps3日版的《铁道迷》，因为这个游戏本身年代久远，而且出货量小，现在基本上找不到初版的了，二手的日版也被卖到了天价。而我的这套来的比较曲折，开始和一个朋友说要定一张，他说头两天刚刚买了一个，初版全新的，我人当时就颓废了，因为现在能遇到全新的日版初回不太容易，然后晚上的时候他给我发来一个短信，说又遇见一套问我要不要，我果断的拿下了，哈哈。我厉害吧。

7.收藏游戏上有什么需要注意的?

是收藏的话，注意一定要收初版，比如说《最终幻想10》后来出的什么国际版之类的只有跌价儿的份儿了，还有就是不要收廉价版，没有意义，还有就是要注意区分游戏的风格和与之对应的版本，比如说《如龙》这个系列，美版的就是不值钱。而且游戏的价值与它的出货量有很大关系，出货量越小的游戏价格越高，也就更具备收藏价值，举个例子像是日版的神海1、F12010这种游戏，都



已经卖到了八百多的天价。而像《斑鸠》日版初回，《真.女神转生3狂热版》更是一盘难求有价无市了。

8.那你是从什么途径知道这些东西的情报，通过什么途径购买，有什么心得和读者分享一下儿吧。

基本上就是经常关注一些游戏公司的官方网站以及各大店铺的信息，一般大作发售之前都是会有预约的，而一些特典也只有预约了才会有，购买途径我一般就是找朋友从乐天市场给我带或者从当地购买再邮过来，淘宝代购，或者大家可以关注一下日本亚马逊，有时候会淘到一些不错的东西，最近有一家网站叫中国购买王吧好像，我身边儿有的朋友也从那个上面买，各方面也还行，可能就是东西相对少一些。至于心得就是一旦看见自己喜欢的东西就要立刻出手，像《生化危机15周年》的限定版，我买的时候折合人民币大概是780，现在看见一家淘宝代购价格已经是在900。这里我也有一个教训，就是当时在买《圣恩传说F》国王限定版的时候，自己犹豫了一下儿，结果导致官方预约结束，而我的那个朋友又把手头上有的那套挂在亚马逊上拍卖，然后我让他强制下架，我替他负担违约金，大概200。

1
汤米漫画专档
读者系列第一弹之黄珑篇
作者新浪微博：漫画汤米
根据黄珑亲笔漫画改编
每两周编一个小剧本……
还必须是集爱情亲情友情基情与一身的史诗级作品……
嗖~
即使是梦想拯救世界的汤米侠，也有点吃不消了！
咔！嚓!!
嗖——
漫画需要剧本，但是生活……
即使没有剧本也会继续
无法预知的人生反而更加有趣。
哐!!!
不断有少年被拖下水，加入死硬派杂志《电软》和"闯关族的家"。
2
我们互相搀扶走过春夏秋冬。
POST BOX
而每个新人的出现总是会引起一阵波澜。
故事的主角是一位15岁的少年……
这次，波澜出现在广东一个叫做河源的地方……
我与电软
唰~!
我的第一本电软是08年买的。
电子游戏软件
封面是《鬼泣4》。
内时我只是看到封面很酷才买的。
（那时小学6年级）

3
买来看了之后才知道这是本游戏杂志。
哪呢……
之后就喜欢上了电软，一直买到现在……
现在初二
阿姨，《电软》到了没？好慢！
再过几天~~
ZZZ
我每天都和电软睡在一起。
和家人去旅行也不忘带上一本！
快点走了！
就来了！
噔~…
因为我住在一所小县城里，所以卖电软的也只有一间小书店——玫瑰书店。
玫瑰书店
我是那里的常客，又因为买电软的人不多，所以我每次都能买到，但也有买不到的时候。
我家不是很有钱……
咕~！
买《电软》的钱都是自己省早饭钱省下来的。
喔~！
4
我喜欢游戏和画画，所以我的梦想有两个。
嘢~！
一是当《电软》小编！
打游戏、做攻略，品游戏、道人生。
二是当漫画家，为我朝争光。
PS：我是自学的！
《电软》……已成了我生活的一部分！
ZZZ
我会一直支持《电软》和你一起努力的，至少也不会输给你！
为革命支持电软！
咣咣!!!
2011.06.24(五)

真 三国无双6 猛将传

□文／宇多田

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6 猛将传		2011年9月29日
动作	KOEI TECMO	4800日元	日语
蓝光	1~2人	720P	12岁以上

传奇模式秘藏武器获得方法

关卡名称	关卡难易度	秘藏武器	秘藏武器获得方法	
虎牢关の戦い・连合军	1星	刀：倚天圣剣	难易度：修罗	亲手击败吕布
虎牢关の戦い・吕布军	1星	両节棍：破邪红莲旋棍	难易度：究极	迅速击败刘备、孙权、袁绍、董卓和张角
呉郡の戦い・孙策军	2星	旋棍：神龙旋棍	难易度：修罗	亲自击败厳白虎和王朗
		手斧：轰天断斧	难易度：究极	击败太史慈以外的全部刘繇军
呉郡の戦い・连合军	2星	锁鎌：风神刈	难易度：修罗	在孙权与周泰合流前将其击败
关羽千里行・关羽军	3星	偃月刀：応龙偃月刀	难易度：修罗	亲自击败张辽和徐晃
关羽千里行・曹操军	3星	朴刀：天麟尾刀	难易度：修罗	破坏马车后将关羽之外的全部武将击败
合肥の戦い・魏军	4星	圏：冰雪神舞圏	难易度：修罗	迅速击破一定数量的敌武将与敌兵
		砕棒：蚩尤九天砕	难易度：究极	甘宁到来前击败吴国武将3人以上，甘宁登场后迅速将其击败
合肥の戦い・呉军	4星	両节棍：暴岚大波	难易度：修罗	击败张辽4回
		両节棍：火炎大波	难易度：究极	除了张辽以外的援军在出现后全部迅速击败
定军山の戦い・魏军	5星	钩爪：地龙鳞爪	难易度：修罗	迅速击败魏延、黄忠、关平和赵云
		锁鎌：火炎刈	难易度：究极	在魏军武将没有败走之前迅速击败刘备以外的武将
定军山の戦い・蜀军	5星	弓：神雀弓	难易度：修罗	迅速击败夏侯渊和张郃
		弓：天凰弓	难易度：究极	在蜀军武将没有败走之前迅速击败曹操以外的武将
樊城の戦い・魏军	5星	朴刀：斩魔麒麟牙	难易度：究极	水计发生之前击败关平
樊城の戦い・呉军	5星	刀：轰天断刀	难易度：究极	迅速击败关平
樊城の戦い・蜀军	5星	偃月刀：神龙偃月刀	难易度：究极	水计发生前击败庞徳、曹仁和徐晃
白帝城の戦い・呉军	6星	双剣：干将莫耶极	难易度：修罗	在月英到来前击败马超和姜维
		圏：火炎神舞圏	难易度：究极	在月英进入白帝城前击败星彩、蒋琬、费祎和杨仪，之后再击败月英
白帝城の戦い・蜀军	6星	龙枪：神龙巻枪	难易度：修罗	迅速击败周泰和丁奉
		双矛：壊军大蛇矛	难易度：究极	敌援军到来前击败陆逊、程晋、陈武、黄盖、全琮和朱桓
五丈原の戦い・魏军	8星	连弩砲：神雷连砲	难易度：修罗	在曹仁和司马懿存活的情况下将战场内的连弩全部破坏掉
		双剣：神龙双牙	难易度：究极	在邓艾、钟会和司马懿都存活的情况下，在诸葛亮败走前破坏战场内的全部连弩
五丈原の戦い・蜀军	8星	双矛：阎魔蛇矛	难易度：修罗	邓艾登场之后迅速将其击败
		龙枪：升龙天枪	难易度：究极	在诸葛亮、姜维和月英存活的情况下，防止敌军设置投石机，并且迅速击破除了司馬懿以外所有敌将

©TECMO KOEI GAMES CO., LRD. ALL RIGHT RESERVED.

英杰传秘藏武器获得方法

关卡名称	关卡难易度	秘藏武器	秘藏武器获得方法
黄巾决起战	1星	锡杖：大雷光辉杖	难易度：修罗　保护所有平民（击破地图东边的程远志）
		锡杖：大冰雪辉杖	难易度：究极　迅速击败太史慈和典韦
洛阳脱出战	1星	碎棒：海王炼锚碎	难易度：修罗　成功救出吕布
		锁分铜：冰雪大神锁	难易度：究极　迅速击败刘备、关羽和张飞
董卓暗杀战	1星	多节鞭：丽彩艶	难易度：修罗　前往董卓军本阵的隐密行动成功
		多节鞭：神雀	难易度：究极　迅速突破北西砦
孔融救出战	1星	双鞭：狱门双鞭	难易度：修罗　击败管亥
		双鞭：神虎双鞭	难易度：究极　在不被敌人发现的情况下迅速突破北砦
皇帝支援战	2星	筌篌：神凤首	难易度：修罗　迅速击败袁绍
		筌篌：真朱轰	难易度：究极　迅速击败袁绍、貂蝉和张辽
界桥の战い	2星	细剑：青釭天剣	难易度：修罗　迅速让策略的准备完成（5分钟内击破地图南侧的4名敌方武将即可）
		细剑：冰牙剣	难易度：究极　迅速击败刘备、关羽、张飞和赵云
宣城防卫战	2星	弧刀：真七星剣	难易度：修罗　守卫兵粮库和武器库
		弧刀：凪	难易度：究极　迅速击败曹操势力的敌方武将
下邳夺取战	2星	方天戟：将覇轰天戟	难易度：修罗　在刘备出现前击败守卫下邳城的全部敌方武将
		方天戟：无双龙天戟	难易度：究极　迅速击败1000人
刘备讨伐战	3星	戟：天龙断	难易度：修罗　迅速使城门大门打开
		戟：神龙颚	难易度：究极　迅速将城外的刘备军击败，之后袁绍方登场之后也全部击败
西塞山の战い	3星	羽扇：疾风鸿羽扇	难易度：修罗　曹操军的援军到来前占领全部的据点
		鉄扇：雷光神扇	难易度：究极　曹操军的援军到来后迅速击败夏侯惇和曹仁
袁家讨伐战	3星	打球棍：酸与乱牙	难易度：修罗　迅速击败袁熙
		打球棍：比翼丽岚	难易度：究极　刘备军的援军到来后迅速击败刘表、刘备和张飞
祈祷所防卫战	3星	鉄扇：冰雪神扇	难易度：修罗　迅速将诸葛亮护卫到祈祷所
		羽扇：雷光凤羽扇	难易度：究极　迅速击败张辽
潼关防卫战	4星	枪：烛竜讨魔尖	难易度：修罗　成功阻止离间计（速杀贾诩即可）
		枪：神竜破阵尖	难易度：究极　徐晃出现后迅速将其击败
阳平关防卫战	4星	双钺：鬼神双钺	难易度：修罗　击败许褚之后迅速击败夏侯渊
		双钺：大狮子双钺	难易度：究极　迅速击败许褚、夏侯渊、夏侯惇、贾诩以及张郃
合肥援护战	4星	笛：雷光天花	难易度：修罗　是奇袭战术迅速成功，之后迅速击败周泰和太史慈
		笛：冰雪丽花	难易度：究极　迅速击败凌统、太史慈、周泰、吕蒙以及甘宁
宛城攻防战	4星	大剣：大龙舌	难易度：修罗　迅速将侯音救出
		连弩砲：业火连砲	难易度：究极　迅速击败蔡文姫和甄姫
濡须口の战い	5星	锁分铜：暴风大神锁	难易度：修罗　我方武将全部由自己亲自救出
		钩爪：轰魔神爪	难易度：究极　迅速击败朱桓
西平关の战い	6星	笔架叉：缚龙叉	难易度：修罗　击败马超
		笔架叉：极银叉	难易度：究极　迅速击败马岱和魏延
南中决战	6星	手斧：雷光神斧	难易度：修罗　将蜀军的作战计划全部打破
		鬼神手甲：阿修罗旋甲	难易度：究极　迅速击败赵云、魏延和马岱
南中攻防战	7星	镖：天乱骤雨	难易度：修罗　迅速将全部我方武将救出
		镖：翠雨千射	难易度：究极　迅速击破7名以上的敌方武将
南中の战い	7星	旋刃盘：火炎斩魔盘	难易度：修罗　迅速使得计谋成功
		旋刃盘：雷光退魔盘	难易度：究极　迅速击败祝融和兀突骨
石亭の战い	7星	弩：火龙神弩	难易度：修罗　奇袭战术成功
		弩：冰龙神弩	难易度：究极　司马懿到来前使奇袭战术成功，之后击败司马懿
街亭の战い	7星	棍：紫晶魔弹棍	难易度：修罗　迅速将马谡救出
		棍：天神猛袭棍	难易度：究极　迅速击败司马师、司马昭和王元姫
祁山の战い	8星	长柄双刀：双炎极星	难易度：修罗　使火计成功
		长柄双刀：双雷极星	难易度：究极　破坏全部的弩砲
五丈原撤退战	8星	妖笔：真皃溪笔	难易度：修罗　救出我方5名以上的武将
		妖笔：真哮天犬笔	难易度：究极　救出全部我方武将
东兴防卫战	9星	鬼神手甲：迦桜罗旋甲	难易度：修罗　迅速使奇袭战术成功
		螺旋枪：破邪大岚枪	难易度：究极　迅速击败王元姫和诸葛诞
关中侵攻战	9星	盾牌剣：罗盾轰覇剣	难易度：修罗　迅速将火焰车破坏
		盾牌剣：帝盾神覇剣	难易度：究极　迅速击败王元姫、邓艾和钟会
洮阳の战い	10星	螺旋枪：歼灭荒尘枪	难易度：修罗　破坏全部火焰车
		大剣：皇龙升天刀	难易度：究极　迅速击败王元姫
钟会讨伐战	10星	飞翔剣：雪花飞龙剣	难易度：修罗　迅速救出张翼
		飞翔剣：神雷飞龙剣	难易度：究极　迅速击败姜维

将军位

- **将军位是本次《真 三国无双 猛将传》新增系统，相当于武将的成长系统。**
- **每名武将都有对应的8个由低到高不同的将军位，部分角色的将军位名称会有变化，同种名称的将军位对应的效果是一样的。**
- **最低等级的将军位只要把居城发展到一定程度后就会自动获得，而且是全部角色共通获得。**
- **除了初期的第一个将军位，其余高等级将军位必须以1P操作人物完成对应条件才可以获得，具体条件可以在武将情报中的将军位一览处查看**
- **需要注意的是最后三个等级的将军位必须要在看过结局动画之后才能获得，下面给出具体将军位的获得方法供玩家参考。**

将军位等级	将军位名称	升级条件	将军位效果
一级	偏将军	初期发展居城即可获得	传奇模式中获得的金钱报酬增加（劾果：小）
二级	典军校尉	维持体力在30%以上击破3名敌方武将（天国以上难度、2星以上的关卡）	使用EX武器时给予敌人的伤害增加（效果：小）
	安国将军	战斗开始后7分钟内击破3名敌方武将（天国以上难度、2星以上的关卡）	使用力型武器时给予敌人的伤害增加（效果：微小）
三级	横江将军	战斗开始后4分钟内击破3名敌方武将（天国以上难度、3星以上的关卡）	使用力型武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：微小）
	折冲将军	战斗开始后5分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破2名敌方武将（天国以上难度、3星以上的关卡）	传奇模式中获得的金钱报酬增加（效果：特大）
四级	破虏将军	战斗开始后2分钟内击破100名敌人（天国以上难度、4星以上的关卡）	使用EX武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：小）
	讨逆将军	维持体力在50%以上不使用无双乱舞的情况下击破3名敌方武将（天国以上难度、5星以上的关卡）	使用速型武器时攻击敌人可以吸取敌人体力（效果：微小）
	征蜀将军	战斗开始后4分钟内不使用无双乱舞击破3名敌方武将（天国以上难度、6星以上的关卡）	使用EX武器时攻击敌人可以吸取敌人体力（效果：小）
五级	前将军	战斗开始后2分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破100名敌人（天国以上难度、7星以上的关卡）	使用力型武器时对敌人使用的弓箭及冲击波的防御力增加（效果：中）
	后将军	战斗开始后2分钟内击破2名敌方武将（天国以上难度、7星以上的关卡）	使用EX武器时对敌人使用的弓箭及冲击波的防御力增加（效果：大）
	左将军	战斗开始后3分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破2名敌方武将（天国以上难度、7星以上的关卡）	在空中攻击敌人后造成的伤害增加（效果：中）
	右将军	维持体力在60%以上击破3名敌方武将（天国以上难度、7星以上的关卡）	使用力型武器时受到敌人攻击时的伤害降低（效果：小）
	军师	战斗开始后1分钟内击破50名敌人（天国以上难度、7星以上的关卡）	增加交易品获得的几率（效果：大）
六级	镇东将军	战斗开始后2分钟内击破3名敌方武将（困难以上难度、5星以上的关卡）	使用EX武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：中）
	镇西将军	战斗开始后3分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破3名敌方武将（困难以上难度、6星以上的关卡）	使用速型武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：小）
	征东将军	维持体力在70%以上击破3名敌方武将（困难以上难度、7星以上的关卡）	使用EX武器时给予敌人的伤害增加（效果：中）
	征西将军	维持体力在60%以上并且不使用无双乱舞的情况下击破2名敌方武将（困难以上难度、8星以上的关卡）	使用力型武器时给予敌人的伤害增加（效果：小）
	侍中	维持体力在50%以上击破4名敌方武将（困难以上难度、5星以上的关卡）	击破敌方武将时掉落+4以上的道具
	尚书令	战斗开始后5分钟内击破6名敌方武将（困难以上难度、6星以上的关卡）	使用速型武器时攻击敌人可以吸取敌人体力（效果：小）
	太傅	维持体力在50%以上击破7名敌方武将（困难以上难度、7星以上的关卡）	使用力型武器时对敌人使用的弓箭及冲击波的防御力增加（效果：大）
七级	相国	维持体力在50%以上并且不使用无双乱舞的情况下击破4名敌方武将（修罗以上难度、6星以上的关卡）	使用速型武器攻击敌人时可以吸取敌人体力（效果：中）
	太尉	战斗开始后3分钟内不使用无双乱舞的情况下击破3名敌方武将（修罗以上难度、8星以上的关卡）	使用速型武器时给予敌人的伤害增加（效果：中）
	骠骑将军	战斗开始后3分钟内击破5名敌方武将（修罗以上难度、6星以上的关卡）	使用力型武器时给予敌人的伤害增加（效果：中）
	车骑将军	战斗开始后5分钟内在不使用无双乱舞的情况下击破6名武将（修罗以上难度、7星以上的关卡）	使用力型武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：小）
	卫将军	战斗开始后4分钟内维持体力在50%以上击破4名敌方武将（修罗以上难度、8星以上的关卡）	使用EX武器时受到敌人的攻击伤害降低（效果：大）
	都督	在不使用无双乱舞的情况下击破8名敌方武将（修罗以上难度、6星以上的关卡）	使用速型武器时受到敌人的攻击伤害降低（效果：中）
	司徒	维持体力在50%以上并且不使用无双乱舞的情况下击破5名敌方武将（修罗以上难度、5星以上的关卡）	在空中对敌伤害增加（效果：大）
八级	魏王	维持体力在30%以上并且不使用无双乱舞的情况下击破4名敌方武将（究极以上难度、9星以上的关卡）	使用速型武器时给予敌人的伤害增加（效果：中）
	吴王	战斗开始后4分钟内不使用无双乱舞的情况下击破3名敌方武将（究极以上难度、9星以上的关卡）	使用速型武器时攻击敌人可以吸取敌人体力（效果：中）
	汉中王	战斗开始后6分钟内不使用无双乱舞的情况下击破4名敌方武将（究极以上难度、9星以上的关卡）	使用速型武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：中）
	晋王	战斗开始后4分钟内击破6名敌方武将（究极以上难度、9星以上的关卡）	使用力型武器时给予敌人的伤害增加（效果：中）
	渭阳君	战斗开始后1分钟内击破1名敌方武将（究极以上难度、6星以上的关卡）	使用速型武器时受到敌人的伤害降低（效果：中）
	飞将军	维持体力在70%以上并且不使用无双乱舞情况下击破1000名敌人（究极以上难度、10星以上的关卡）	使用EX武器时给予敌人的伤害增加（效果：超特大）
	弓腰姬	战斗开始后4分钟内不使用无双乱舞的情况下击破3名敌方武将（究极以上难度、8星以上的关卡）	使用速型武器时对敌人使用的弓箭及冲击波的防御力增加（效果：特大）
	大都督	战斗开始后5分钟内击破5名敌方武将（究极以上难度、7星以上的关卡）	在空中攻击敌人的伤害增加（效果：特大）
	大司马	维持体力在60%以上击破6名敌方武将（究极以上难度、5星以上的关卡）	使用EX武器时对敌人使用的弓箭及冲击波的防御力增加（效果：特大）
	大将军	战斗开始后5分钟内维持体力在50%以上击破5名敌方武将（究极以上难度、6星以上的关卡）	使用力型武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：中）
	五虎大将军	不使用无双乱舞的情况下击破6名敌方武将（究极以上难度、6星以上的关卡）	使用EX武器时对敌方武将战斗时的攻击力与防御力增加（效果：中）
	辅国大将军	维持体力在50%以上击破7名敌方武将（究极以上难度、5星以上的关卡）	使用EX武器攻击敌人时可以吸取敌人体力（效果：大）
	丞相	战斗开始后6分钟内不使用无双乱舞的情况下击破4名敌方武将（究极以上难度、5星以上的关卡）	使用速型武器时受到敌人攻击的伤害降低（效果：大）
	太师	维持体力在70%以上击破4名敌方武将（究极以上难度、5星以上的关卡）	使用力型武器时受到敌人攻击的伤害降低（效果：中）
	大贤良师	维持体力在70%以上并且不使用无双乱舞的情况下击破3名敌方武将（究极以上难度、9星以上的关卡）	使用速型武器时受到敌人攻击的伤害降低（效果：中）
	南中大王	战斗开始后5分钟内击破6名敌方武将（究极以上难度、9星以上的关卡）	使用EX武器时受到敌人攻击的伤害降低（效果：超特大）

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	原版注释	奖杯获得方法
真・三国无双	白金	すべてのトロフィーを入手した	获得游戏其它全部奖杯
一骑当千	铜杯	レジェンドモードの一回の戦闘で1000人撃破を达成した	传奇模式中一场战斗中达成千人斩
天下无双	铜杯	レジェンドモードの一回の戦闘で3000人撃破を达成した	传奇模式中一场战斗中达成三千人斩
登竜门	铜杯	レジェンドモードで、居城をはじめて访れた	传奇模式中造访居城
行政府本格稼动	铜杯	レジェンドモードで、行政府が本格的に动き出した	传奇模式中行政府动员管理
学问所设立	铜杯	レジェンドモードで、学问所ができた	传奇模式中设置学问所
交易开始	铜杯	レジェンドモードで、交易商が交易を始めた	传奇模式中交易商使用可能
大商人	铜杯	レジェンドモードで、交易品をすべて获得した	传奇模式中获得全部交易品
皇帝推戴	银杯	レジェンドモードで、皇帝を居城に迎えた	传奇模式中迎接皇帝进入居城
和気あいあい	铜杯	レジェンドモードで、居城の雰囲気が亲爱になつた	传奇模式中居城里弥漫着亲密的气氛（类似前作的好感度）
香囲粉阵	铜杯	レジェンドモードで、すべての女性武将の亲爱台词を闻いた	传奇模式中听过全部女性武将的亲密的台词（类似前作的好感度）
金石の交わり	铜杯	レジェンドモードで、すべての男性武将の亲爱台词を闻いた	传奇模式中听过全部男性武将的亲密的台词（类似前作的好感度）
朋友の証	铜杯	レジェンドモードで、全ての武将の亲爱台词を闻いた	传奇模式中听过全部武将的亲密的台词（类似前作的好感度）
锦を饰る	铜杯	はじめて将军位に就任した	初次就任将军位
升竜のごとく	铜杯	一人の武将が上级の将军位に就任した	任意一名武将升级为上级将军位
竜章凤姿	铜杯	一人の武将が最高の将军位に就任した	任意一名武将升级为最高将军位
汉中王	铜杯	刘备と刘禅が最高の将军位に就任した	刘备和刘禅升级为最高将军位
吴王	铜杯	孙坚・孙策・孙権が最高の将军位に就任した	孙坚、孙策和孙权升级为最高将军位
魏王	铜杯	曹操と曹丕が最高の将军位に就任した	曹操和曹丕升级为最高将军位
晋王	铜杯	司马昭が最高の将军位に就任した	司马昭升级为最高将军位
郡雄割拠	铜杯	その他势力の全武将が最高の将军位に就任した	他势力全武将升级为最高将军位
三国制覇	金杯	全武将が最高の将军位に就任した	全势力所有武将升级为最高将军位
修罗の利剣	铜杯	难易度「修罗」で、はじめて秘蔵武器を获得した	修罗难度下第一次获得秘藏武器
云蒸龙变	铜杯	难易度「修罗」で获得できる秘蔵武器を半数获得した	修罗难度下获得50%的秘藏武器
修罗踏破	银	难易度「修罗」で获得できる秘蔵武器を全て获得した	修罗难度下获得全部秘藏武器
究极の得物	铜杯	难易度「究极」で、はじめて秘蔵武器を获得した	究极难度下第一次获得秘藏武器
为虎添翼	铜杯	难易度「究极」で获得できる秘蔵武器を半数获得した	究极难度下获得50%的秘藏武器
究极完遂	银杯	难易度「究极」で获得できる秘蔵武器をすべて获得した	究极难度下获得全部秘藏武器
至高の武	金杯	レジェンドモードで获得できる武器をすべて获得した	传奇模式中获得全部秘藏武器
黄绢幼妇	铜杯	レジェンドモードですべてのイベントを観た	传奇模式中观看所有剧情
杰物の足迹	铜杯	レジェンドモードのレジェンドシナリオをすべてクリアした	传奇模式中全部剧本通关
英杰たる所以	铜杯	レジェンドモードの英杰伝シナリオをすべてクリアした	传奇模式中全部英杰传剧本通关
気鋭の将	铜杯	庞徳・王异・郭嘉の壁纸1、壁纸2を获得した	庞德、王异和郭嘉的全部壁纸获得
大富豪	铜杯	累计获得金额が1000000以上になつた	累计获得一百万的金钱
歴戦の将	银杯	シナリオクリア回数が1000回に达した	累计完成一千次战斗
武の境地	铜杯	一人の武将のパラメータを全て最大にした	任意一名武将的能力值全满
修罗の道	铜杯	レジェンドモードで、はじめて难易度「修罗」のシナリオをクリアした	传奇模式中第一次通关修罗难度
究极の一歩	铜杯	レジェンドモードで、はじめて难易度「究极」のシナリオをクリアした	传奇模式中第一次通关究极难度
兵器の达人	铜杯	兵器に乗り込み、累计1000人撃破を达成した	乘坐兵器的情况下达成千人斩(可累计)
手练	铜杯	通常攻撃、チャージ攻撃、ヴァリアブル攻撃、EX攻撃、无双乱舞1、をすべて盛り込んだコンボを决めた	一次连续技中连续使用普通攻击、CHARGE攻击、VARIABLE攻击（变换武器的攻击）、EX攻击和无双乱舞1
练兵奨励	铜杯	コンボをつないで成长アイテムをパワーアップさせることに、5回连続で成功した	连续5次提升强化道具
暴风	铜杯	チャレンジモード暴风をプレイした	第一次进行挑战模式的“暴风”模式
彗星	铜杯	チャレンジモード彗星をプレイした	第一次进行挑战模式的“彗星”模式
迅雷	铜杯	チャレンジモード迅雷をプレイした	第一次进行挑战模式的“迅雷”模式
百花	铜杯	チャレンジモード百花をプレイした	第一次进行挑战模式的“百花”模式
暴风怒涛	铜杯	チャレンジモード暴风で自己ベストの1位を更新した	挑战模式的“暴风”模式获得第一的成绩
彗星烈风	铜杯	チャレンジモード彗星で自己ベストの1位を更新した	挑战模式的“彗星”模式获得第一的成绩
迅雷风烈	铜杯	チャレンジモード迅雷で自己ベストの1位を更新した	挑战模式的“迅雷”模式获得第一的成绩
百花缭乱	铜杯	チャレンジモード百花で自己ベストの1位を更新した	挑战模式的“百花”模式获得第一的成绩
勇名轰く	银杯	チャレンジモードすべてで自己ベストの1位を更新した	挑战模式全部挑战都获得第一的成绩

PS3 / X360	本刊译名：胜利十一人2012			2011年10月6日
	体育竞技	KONAMI	7980日元	日版
	蓝光/DVD	多人	720P	全年龄

□文 / 宇多田

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	获得条件
Ultimate Player	白金	获得游戏其它全部奖杯
First Glory	铜杯	在友谊赛模式中首次击败电脑
First Win	铜杯	在欧洲冠军联赛模式中首次击败电脑
UEFA Champions League Elite 16	铜杯	在欧洲冠军联赛模式中突破小组赛
UEFA Champions League Winner	银杯	在欧洲冠军联赛模式中取得冠军
Copa Santander Libertadores Win	铜杯	在南美解放者杯模式中首次击败电脑
Copa Santander Libertadores R16	铜杯	在南美解放者杯模式中突破小组赛
Copa Santander Libertadores King	银杯	在南美解放者杯模式中取得冠军
International Champion	银杯	在联赛/杯赛模式中取得国家队比赛的冠军
League Champion	银杯	在联赛/杯赛模式中独自游戏获得联赛的冠军
The Debutant	铜杯	在一球成名模式中第一次正式出场
League Champions	银杯	在一球成名模式中获得联赛的冠军
League Best Eleven	银杯	在一球成名模式中入选赛季最佳阵容
UEFA Champions League Debut	银杯	在一球成名模式中第一次登场于欧洲冠军联赛
Super Star	金杯	在一球成名模式中被评为欧洲足球先生
Pride of a Nation	银杯	在一球成名模式中第一次登场于世界杯赛场
World Footballer of the Year	金杯	在一球成名模式中被评为世界足球先生
Proud Skipper	铜杯	在一球成名模式中被选为球队的队长
Mr. Versatility	铜杯	在一球成名模式中习得新位置技能
The Multi-Talented	铜杯	在一球成名模式中习得新技能
First Glory: Master League	铜杯	在大师联赛中取得首次胜利
Promoted	铜杯	在大师联赛中升到顶级联赛中
Champion Manager	银杯	在大师联赛中取得顶级联赛的冠军
European Elite 16	铜杯	在大师联赛中突破欧洲冠军联赛的小组赛
Kings of Europe	银杯	在大师联赛中取得欧洲冠军联赛的冠军
The Treble Winner	银杯	在大师联赛中的一个赛季内同时获得联赛冠军、欧洲冠军联赛冠军以及联赛的杯赛冠军
No.1 Club	金杯	在大师联赛中使俱乐部成为“俱乐部排名”的第一位
First Glory: Club Boss	铜杯	在Club Boss模式中取得首次胜利
Champion Chairman	银杯	在Club Boss模式中取得顶级联赛的冠军
No.1 Owner	金杯	在Club Boss模式中成为最伟大的老板（金钱排名第一）
Online Debutant	铜杯	在线上模式中完成首场比赛（不能断网）
First Glory: Quick Match	铜杯	在线上模式中取得首次胜利（不能断网、必须是快速搜索比赛）
First Glory: Competition	铜杯	在线上competition模式中取得首次胜利（不能断网）
Theatre Connoisseur	铜杯	在thertre of legends模式中观看其它玩家上传的游戏视频
The Community Associate	银杯	第一次加入online community
Wheeler and Dealer	铜杯	第一次在线上大师联赛模式中签下球员
The Highlight Show	铜杯	在final highlights中观看比赛精彩瞬间

这次《WE2012》奖杯系统变化很大，虽然没有“ML十年”、“全胜赛季”、“20场online赢15场”之类的蛋疼奖杯，但新奖杯里面依旧有很磨时间的杯子存在，在这里我们来讲讲本作白金的大概路线：

首先是进行一场友谊赛，取得胜利之后可以获得“First Glory”这个铜杯，之后开始进行“欧洲冠军联赛”，只要夺得最后的冠军就可以解锁相关的三个奖杯，同理“南美解放者杯”也是一样，对自己能力没有信心或者希望尽快拿到奖杯的朋友可以把时间调为5分钟一场，难度选择最低，还不解恨的话还可以把比赛速度提高。“International Champion”和“League Champion”这两个奖杯也很简单，只是需要一点时间，玩家依旧可以使用上面提到的方法加快游戏的进行速度。

本次游戏奖杯的重头戏依旧在“大师联赛”、“一球成名”以及新加入的“经理模式”，“大师联赛”这次取消了“赛季全胜”以及“十年ML”这两个时间杀手，所以变得简单了很多，玩家只要一开始选择类似巴萨这样的豪门球队，难度设定到最低，很简单就可以搞定这部分的奖杯，需要注意的是“Promoted”这个奖杯直接选择甲级联赛的球队是得不到的；“一球成名”部分，玩家不需要每个赛季都去转会追求“四国十倶”的奖杯，可以安心在一支球队努力，习得新位置和新技能这两个是新类型的奖杯，不过在追求世界足球先生的基础之上肯定会获得这两个奖杯的，降低难度每场都拿MVP这样刷奖杯的方式依旧是最简单可行的办法。

本作新增模式“Club Boss”是奖杯中最耗时间的，获得首场胜利和冠军这些不用多说，而成为最出色的老板的评判就是你手里的资金了，我们要把金钱总数升到排行榜的第一位，看看第一位老板的钱足足有10亿英镑，而我们辛苦征战一年下来的钱最多也就1亿多，再除掉球队支出的部分，所以想要超越第一名我们差不多也得经营10年左右，现在我还没有找到更好的方法，如果之后发现有更简单获得这个奖杯的途径我会第一时间告诉读者朋友的。

最后本作线上部分的奖杯也简化了不少，注意比赛必须是完整的结束之后才会获得奖杯，中途退出或者掉线是不会有奖杯的，首次线上获胜这个奖杯要求必须是快速搜索，寻找房间比赛是不行的。“Theatre Connoisseur”是要求在线上的传奇模式中观看别的玩家上传的视频，而“The Highlight Show”这个奖杯只要在线上模式下载一个“总决赛集锦”看完就可以获得了。

©Konami Digital Entertainment.

□文 / 宇多田

PS3 / X360	本刊译名：FIFA12		2011年9月27日
体育竞技	EA	59.99美元	日版
蓝光/DVD	1~4人	720P	全年龄

奖杯列表

奖杯/成就名称	奖杯类型	成就点数	获得条件
Football Legend	白金	无	获得游戏其它全部奖杯（DLC除外）
Precision Tackler	铜杯	15G	一场比赛中抢断5次以上，并且成功率80%以上
Don' t Blink	铜杯	10G	在与电脑对战时开场5分钟内取得进球
Comeback Kid	铜杯	15G	在与电脑对战时下半场3球落后的情况下逆转取胜
10 vs 11	银杯	10G	在与电脑对战时在自己球队被罚下1人且比分落后的情况下赢得比赛最终的胜利
Ruud Boy	铜杯	15G	打进一粒凌空抽射进球
Block Party	铜杯	10G	在一场比赛中手动控制防守球员挡出5次对方球员的射门
Massive Signing	铜杯	20G	在转会期间签入一名强于自己球队队内任何一名球员数值的球员
Youth is Served	铜杯	20G	在生涯模式中为自己的青年队签入1名球员
Puppet Master	铜杯	10G	在生涯模式中与记者对话
Sweet Music	铜杯	10G	在游戏中播放自定义音乐
All my own work	铜杯	10G	用全手动控制模式赢得一场比赛（包括战术防守系统）
Warrior	铜杯	20G	用一名受伤球员打进一球（必须是非接触性受伤）
Quickly Now!	铜杯	20G	在快速掷出界外球后进球
EASFC Youth Academy	铜杯	10G	在EA Sports Football club中升到第5级
Challenge Accepted	铜杯	15G	完成一项EA Sports Football Club Game Scenario Challenge
Path to the Cup	铜杯	20G	在head to head赛季中赢得一场杯赛
Friends Now Enemies?	铜杯	25G	赢得与自己的好友进行的友谊赛
Being Social	铜杯	10G	与自己的好友进行一场友谊赛
Look Sharp	铜杯	10G	在线上比赛中使用一支Creation Centre球队
3 points	铜杯	10G	在head to head赛季中取得一场联赛的胜利
Virtual Debut	铜杯	10G	使用自己的自创球员参加一场线上比赛
New Club in Town	铜杯	5G	创造一支属于自己的Ultimate Team俱乐部
Legends Start with Victories	铜杯	10G	使用自己的Ultimate Team俱乐部赢得一场比赛
Tournament Victory	铜杯	10G	在Ultimate Team模式中取得一个锦标赛的关键
I' ll Have That One	铜杯	10G	在Ultimate Team模式中开启第一个卡包
Friendly	铜杯	10G	在Ultimate Team模式中完成一场与好友对战的比赛
Growing Club	铜杯	30G	在Ultimate Team模式中使自己的俱乐部身价达到85000000
Procrastinator	铜杯	15G	生涯模式中在转会最后一天签入1名球员
Happy EA Sports!	铜杯	20G	在比赛中累计打进20球
EASFC Starting 11	银杯	30G	在 EA SPORTS Football club中升到第20级
Century of goals	银杯	45G	在比赛中累计打进100球
Campaign Complete	银杯	50G	在head to head赛季中完成一个赛季
Marquee Signing	银杯	30G	从快速购买中以高于15000币的价格买入一名金球员
"Big Cup" Squad	银杯	30G	使自己的球队平均能力值达到85以上，之后参加Ultimate Team锦标赛完成一场比赛
We' ll Need a Larger Trophy Case	银杯	30G	在Ultimate Team模式赢得10座奖杯
Trophy time	银杯	50G	在生涯模式中取得任意一个联赛的冠军
Fully Formed	银杯	30G	在生涯模式中使自己的俱乐部中有3名球员同时处于最佳状态
Virtual Legend	银杯	50G	用玩家自创的球员参加50场比赛
FIFA for Life	银杯	50G	游戏时间达到50小时
Megged	银杯	30G	使用穿裆方式突破后卫防守
Riding Bikes	银杯	50G	使用倒挂金钩打入一球
Legendary	银杯	30G	传奇难度下战胜一支星级等同或高于自己选择的球队的球队（对手仅限电脑）
Pack King	金杯	50G	在Ultimate Team模式中开启100个卡包
No Draw for You!	隐藏	15G	与电脑对战时在比赛第90分钟攻入制胜进球
How Great is that?	隐藏	20G	在Ultimate Team模式的卡包中找到一个入选当周最佳阵容的球员
Club Legend	隐藏	15G	在Ultimate Team模式中的任意一名球员参加100场比赛

这次的FIFA12在发售之前的试玩版中出现了冲撞系统的严重BUG，我看到网上很多玩家都在说这件事情，但是需要说明的是这个BUG只有在DEMO中才会出现，在正式版游戏中很少看到类似的情况，DEMO本身也是为了在游戏发售前发现各种需要改进的错误所存在的，所以玩家大可不必在这上面大做文章，整体来说本作游戏还是非常不错的，在WE系列持续低迷的时候是EA旗下的FIFA扛起了足球游戏这面旗帜，而这次的游戏在奖杯/成就方面也作出了比较大的改变，在前作FIFA11中出现过的几个比较难或者说很耗时间的奖杯/成就都取消了，这和WE2012有些类似，不过在本次的FIFA12中增加了很多之前没有过的奖杯/成就，还出现了大量前作没有涉及过的关于Ultimate Team模式的奖杯/成就。熟悉前几作FIFA设定的玩家需要重新审视一下这次的奖杯/成就设定，相比WE来说本作的白金或者全成就会比较难一些，不过这些对于FIFA游戏的支持者来说实在算不上什么问题。

©2011 Electronic Arts Inc.

□文／赤银

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：闪乱神乐~少女们的真影~		2011年9月22日	
	爆乳忍者动作	MMV	5980日元	日版
	卡带	1人	裸眼3D对应	17岁以上

忍者——那是古时曾经活跃于战国乱世的影之存在。在人群中隐蔽、探查、煽动、欺骗、破坏——以及杀戮。接受各种黑暗依赖委托的阴之存在——曾几何时已在人们心中消失，成为仿佛只在童话世界存在的虚无存在。

然而无论经过多少岁月，哪怕他们已在人们的心中消失，人们的所为却不会为之改变。即使是现在依然需要那些生在暗影世界的他们。

没错，忍者如今依然存在着！

现代忍者的雇主大都把忍者当做满足一己私欲的道具。为了对抗那些被黑暗势力所雇用的恶忍，政府开始了某个机密计划以育成隶属于国家的善忍。而为此所建立的育成机关的名字就是——“国立半藏学院”

而在另一方面，专门培养恶忍的秘密育成机关“秘立蛇女子学园”也在暗地中发展开始活动。

善与恶、正与邪，两个势力的少女们之间交错的命运、友情与羁绊的物语就此拉开了帷幕。

系统介绍

按键操作

摇杆/方向键	移动	摇杆/方向键	移动
A	短冲刺/长按为冲刺跑	L	忍转身
B	跳跃/空中受身	L+Y（忍转身后）	秘传忍法1
Y	弱攻击	L+X（忍转身后）	秘传忍法2
X	强攻击	START	暂停
R	破防攻击	L+R（任务开始时）	进入命驱状态

菜单画面

游戏的每个任务之间玩家可以在忍部屋移动，和同伴对话或是使用各设施，也可以在下屏菜单直接选择。共有“任务”、“交代”、“更衣室”、“设定”、“资料室”、“记录”六个选项可供选择。

任务

可以选择各章的任务推进剧情或是练级。每个任务的成绩都会每个角色分别显示。有钥匙标志的是剧情任务（金色钥匙代表主线剧情，完成后忍部屋的角色对话内容会有所改变，银色的是支线剧情），其他为自由任务。剧情任务第一次完成时基本上都限定出击角色，通过一次后可以自由选择角色出击。

交代

上屏显示角色的段位、经验和基本属性、装备等情报。可以选择不同的角色为玩家控制角色，想要在更衣室改变特定角色的装备也需要先在这里选择。后期角色觉醒阳乱、阴乱之后可以在交代的时候选择。

更衣室

在这里可以进行换装和装饰品的装备。同时作为鉴赏模式可以通过X+十字键回转镜头、上下移动，X+L/R进行缩放。通关一次之后开启陀螺仪机能，可以通过倾斜3DS改变画面中人物的角度，以观察某些不可告人的部位。可以更换的衣装和装饰品会随着称号的获得不断增加。

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

资料室、设定与记录

查看玩家目前为止游戏的成绩、获得称号，以及图片、音乐、辞典等附加要素。对游戏中各种音量进行设定。存档和读档，以及记录删除。

任务战斗系统

战斗中玩家可以在下屏确认任务情报和当前任务小目标等。点击屏幕上的图标可以切换至角色的出招表。

飞翔乱舞

出招表中用绿色光圈表示的技击中敌人后会令敌人浮空，同时画面上出现绿色的光圈，此时按下A键可以进行空中追击连段，此时敌人无法反击，地上的其他敌人也无法攻击到玩家角色，可以安全且效率地削减敌方HP、积攒连击数。飞翔乱舞状态中再次将敌人吹飞，出现绿色光圈时按A键可以再次追击。随着升级和阴阳属性的提升，飞翔乱舞的追击次数也会相应增加，特别是阴阳全满后的闪乱属性时更可以无限次的飞翔乱舞。

破防攻击Limit Break

R键消耗10%的HP使出的高威力破防攻击能够将敌人吹飞，在被敌人攻击时使用可以起到攻受逆转的效果。特别是阴乱属性觉醒后可以不消费HP使用，配合命驱后10倍的攻击力，再强的Boss也不堪一击。

忍转身

在非命驱状态下时进入任务后为普通状态，无法使用秘传忍法。攻击敌人或食用忍法槽回复剂攒满忍法槽后可以按L键，配合华丽的RY画面变身忍装束。在忍转身之后攻击力和防御力都会大幅增加，并可使用强大的秘传忍法。忍转身前后服装耐久槽分别计算。

秘传忍法

忍转身后或是命驱状态下，攒够忍法槽后可以按L+Y发动秘传忍法1，后期习得秘传忍法2后按L+X发动。作为强力的必杀技，以及华丽的RY动画，必须经常使用才对。秘传忍法1需要1条忍法槽，而秘传忍法2需要两条。角色在11段、21段、36段时会各增加一条忍法槽，最多可拥有4条。

破衣系统

忍法槽下方有一条衣装耐久力槽，随着角色受到攻击会逐渐减少，减少到一半以及全部消失时共有两次服装破坏效果动画。似乎没有任何不良反应，纯粹的杀必死而已。敌方角色也存在衣装耐久力槽的设定，使用必杀秘传忍法可以更有效率的将其破衣。

命驱

任务开始时按下L+R可发动命驱状态，主动将衣服脱去，靠羞色大幅提升自身的攻击力与移动速度，相应防御力则大幅降低，虽危险但却回报丰厚的高难度战法。以命驱状态通过的任务会有特别的“脱”字样表示。

阴阳变华

非命驱状态下进行任务会积累阳属性熟练度，相应的命驱状态下进行任务则会积累阴属性熟练度。高难度下增加的熟练度更多。随着熟练度的提升，两种模式下的能力都将得到强化，并且开启新的连击招式。积累一半后觉醒阳/阴属性，熟练度满后则会觉醒阳乱/阴乱属性，而当阴阳熟练度全满，阳乱和阴乱属性都以解放时可以使用更加强化的闪乱属性。

阳属性

连击招式变更为连闪段数增加的“阳属性连闪”。
A键冲刺增加攻击判定，增加加速效果。
增加可以连接飞翔乱舞的浮空技。
空中可使用A键冲刺。

阳乱属性

刚体效果攻击不容易被打断。
攻击范围变大。
忍法槽更容易增加。
无法进入命驱状态

阴属性

攻击力3倍，防御力减为1/5。
连击招式变为无吹飞攻击，可无限连击的“阴属性连闪”。
A键冲刺增加攻击判定，冲刺无敌时间延长。
空中可使用A键冲刺。

阴乱属性

攻击力5倍，防御力1/10。
R键破防攻击不消耗体力。
任务开始时自动进入命驱状态。

闪乱属性

攻击力、防御力上升。
A键冲刺强化。
忍法槽更容易增加。
R键破防攻击消费体力减少。
连续飞翔乱舞次数变为无限。

称号一览

No,	称号	条件	报酬
01	见习忍者	第一章任务全部达成	国立半藏学院 旧制服
02	半人前忍者	第二章任务全部达成	赛车女郎风泳装
03	一人前忍者	第三章任务全部达成	爆裂少女组合制服
04	上级忍者	第四章任务全部达成	国立半藏学院 体操服
05	忍者师范	完成全部剧情任务	蛇女五人众忍装束
06	飞鸟全任务完成	指定角色全任务达成	口含卷物
07	斑鸠全任务完成		知性眼镜
08	葛城全任务完成		早饭面包
09	柳生全任务完成		天使之环
10	云雀全任务完成		忍兔玩偶
11	飞鸟全体术习得	习得指定角色全部体术	猫耳套装、画像01
12	斑鸠全体术习得		狐耳套装、画像02
13	葛城全体术习得		无限对讲耳机、画像03
14	柳生全体术习得		古风眼带、画像04
15	云雀全体术习得		兔耳套装、画像05
16	大道寺先辈全体术习得		画像06
17	迅速之连闪	任务中达成300连闪	—
18	秘传忍法皆传	秘传忍法累计使用100次	—
19	一骑当千	累计击倒1000个敌人	—
20	拳鬼击破	大道寺先辈击破	大道寺先辈解禁、服装破坏镜头解禁
21	命驱皆传	全任务命驱状态达成	动物变装戏服、画像41
22	阴乱之极	各属性6角色全员MAX	动物睡衣
23	阳乱之极		女警制服
24	秀丽无双	无伤击倒Boss	—
25	豪华绚烂	全Boss使用秘传忍法击倒	—
26	百花缭乱	看过Boss全种类的奥义	—
27	成绩最优秀赏	全任务达成秀评价	爷爷的寿司卷、画像07
28	装备收集家	收集全部服装、装饰	—
29	资料收集家	收集全部画像	—
30	天衣无缝	全角色段数达到最大	—

重点称号拿法解说

全任务达成系

没有指定特定角色的全任务类称号无需使用同一人完成。不同的人达成条件也可以。01~04、成绩最优秀赏、命驱皆传都在此范围内。而大道寺先辈战由于每个人战斗结果分别评价，只需一个人命驱即可获得“脱”称号。单独角色全部完成的称号06~10怎并没有限定成绩，成绩最优秀赏、命驱皆传取得后可以不拘泥秀、脱。

全体术习得系

体术随着等级段数提高而习得，45段左右即可全部习得

拳鬼击破

由于需要五人车轮战，最好先把众人都练到40段以上为好，在4-14升级极快。被防御的话拉开距离小心被反击，抓好稀有的飞翔乱舞的机会。善用周围的补血药，以及升级时的HP全满。普通战术实在打不赢的话，用阴乱属性后的零消耗R键无限连脑残过也未尝不是一种方法。

秀丽无双

选怨楼血一关没有杂兵，阴乱之后近身乱舞即可。

百花缭乱

全Boss必杀包括蛇女4人各2种、焰普通1种、任务5-06焰战后半1种、大道寺先辈2种、云雀1种共13种。注意必须看过秘传忍法后战斗胜利才算数。

换装系统

游戏中满足特定条件后（多是称号相关）可获得换装服装以及可装备饰品。获得的服装全部角色共通，不过造型引人而异。剧情任务中全人物的服装会与玩家当前控制角色的服装统一。需要注意的是大道寺先辈除装饰以外服装无法变更。

制服

名称	入手条件
国立半藏学院　制服	最初持有
国立半藏学院　旧制服	一章任务全部达成
国立半藏学院　体操服	四章任务全部达成
动物睡衣	全角色阴属性MAX
女警制服	全角色阳属性MAX

忍装束

名称	入手条件
国立半藏学院忍装束	最初持有
爆裂少女组合制服	三章任务全部达成
蛇女5人众忍装束	剧情任务全部达成

泳装

名称	入手条件
时尚比基尼泳装	最初持有
死库水学校泳装	任务3-01"ひと夏の過ち"完成
赛车女郎风泳装	二章任务全部达成

装饰

名称	效果	入手条件
知性眼镜	攻击力上升	斑鸠全任务达成
古风眼带	防御力上升	柳生全体术习得
早饭面包	体力增加	葛城全任务达成
口含卷物	胆力上升	飞鸟全任务达成
无限对讲耳机	回复力上升	葛城全体术习得
爷爷的寿司卷	忍耐力上升	全任务秀评价达成
忍兔玩偶	阴阳值增加	云雀全任务达成
天使之环	治愈力上升	柳生全任务达成
猫耳套装	经验值增加	飞鸟全体术习得
狐耳套装	集中力上升	斑鸠全体术习得
兔耳套装	连闪延长	云雀全体术习得

人物介绍

飞鸟

CV:原田ひとみ

	1段	50段
体力	340	999
攻击力	96	195
防御力	116	205
忍耐力	15	262

所属:国立半藏学院2年生生日:9月8日
年龄:16岁/血型:A型/身高:155cm/兴趣:修行
三围B:90 W:57 H:85/爱吃：爷爷的寿司卷

元气一百的努力家，性格开朗快活的忍少女。爷爷是传说中的伟大忍者、半藏学院的创始人，现在退休在家开寿司店。妈妈也是忍者，而爸爸是普通人，据说爸爸曾经为了娶妈妈而放弃了自己的理想和事业，陪爷爷和妈妈经营寿司店。由此而被爷爷教导真正的忍道是由剑与盾所组成的，为了成为一名出色的忍者而拼命修行中。

双刀的攻击范围较广，攻击时的移动较小算是比较好用的角色。秘传忍法1是hit1的前方冲刺攻击，发动后可以调整方向，对着敌人较多的一面为好。秘传忍法2则是向前的多段连斩，移动距离较短不过威力强大。守护忍兽是蟾蜍。

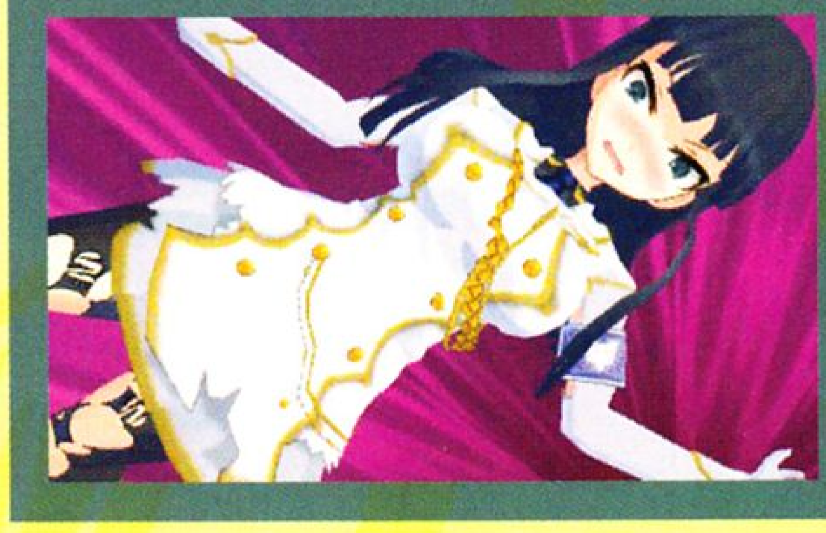
斑鸠

CV:今井麻美

	1段	50段
体力	300	999
攻击力	109	227
防御力	104	183
忍耐力	20	218

所属:国立半藏学院3年生/生日:7月7日
年龄:18岁/血型:A型/身高:168cm/兴趣:读书
三围B:93 W:59 H:90/爱吃：怀石料理和日本茶

忍者班的班长，冷静沉着性格成熟的优等生。出身名门，继承了家宝的名刀“飞燕”，不过实际上并非家族的血亲，由于血缘纯正的义兄作为没有足够的能力而过继的养子。因此对于家族有着些许的疏离感，而把忍者班的众人当成只属于自己真正的亲人。



武器使用太刀攻击范围广，攻击力更是一流。秘传忍法1是对前方的广范围斩击，后方接近的敌人也能容易的卷入。秘传忍法2是前方直线的两次火凤凰斩击，威力极大但是掌握不好时机容易打空。守护忍兽是凤凰。

葛城

CV:小林ゆう

	1段	50段
体力	400	999
攻击力	101	200
防御力	103	182
忍耐力	13	171

所属:国立半藏学院3年生/生日:11月5日
年龄:17岁/血型:B型/身高:165cm/兴趣:性骚扰
三围B:95 W:57 H:90/爱吃：拉面

性格率直豪快的性骚扰学姐，好斗的同时也有温情的一面。经常对可爱的女孩子上下其手。对于力量有着特别的执着，为了变强而不懈的锻炼，渴望与强者交手。

攻击靠腿部的踢击，范围广的同时移动幅度也较大，不容易集中对一个目标进行攻击。忍耐力为最低水准，不过由于攻击幅度大带来的回避效果可以说是优劣互补了。秘传忍法1是原地的龙卷回旋踢，能够将身边的敌人一网打尽。秘传忍法2则是类似飞鸟和云雀秘传忍法1的直线突击型。守护忍兽是龙。

柳生

CV:水橋かおり

	1段	50段
体力	320	999
攻击力	106	205
防御力	96	165
忍耐力	20	307

所属:国立半藏学院1年生/生日:12月23日
年龄:15岁/血型:O型/身高:158cm/兴趣:睡觉
三围B:85 W:60 H:83/爱吃：鱿鱼干

1年生的三无少女，年纪轻轻便具有相当的实力。讨厌无意义的事情，因此并不常把感情外露，不过由于云雀与自己幼年因事故丧生的妹妹相像而对其抱有特别的感情。

使用伞作为武器，攻击时基本不移动，不过对近身判定较差需要保持一定的距离应战，同时要小心高级的奇袭忍者。秘传忍法1是召唤乌贼的原地广范围攻击，空中范围要比地面大。秘传忍法2则是召唤大量的冰块对周围攻击，范围和威力都无可挑剔。守护忍兽是乌贼。

云雀

CV:井口裕香

	1段	50段
体力	310	999
攻击力	89	178
防御力	105	214
忍耐力	24	172

所属:国立半藏学院1年生/生日:2月18日
年龄:15岁/血型:B型/身高:160cm/兴趣:电视游戏
三围B:80 W:55 H:73/爱吃：各种甜食

幼稚天真的贪吃鬼。实力不足而又冒失爱闯祸，尽管本人已经很努力了依然效果不明显，虽然不服输但是难免会抱有一定的自卑感。擅长谍报而苦于战斗。

普通攻击打击感不足，不是特别好用。倒是X攻击虽然威力很弱连击数却异常的高，范围也较广，非常利于后期刷去经验用。秘传忍法1是召唤忍兔的突进攻击。秘传忍法2则是巨大化后的三连踩踏攻击。守护忍兽是兔子。

大道寺先辈

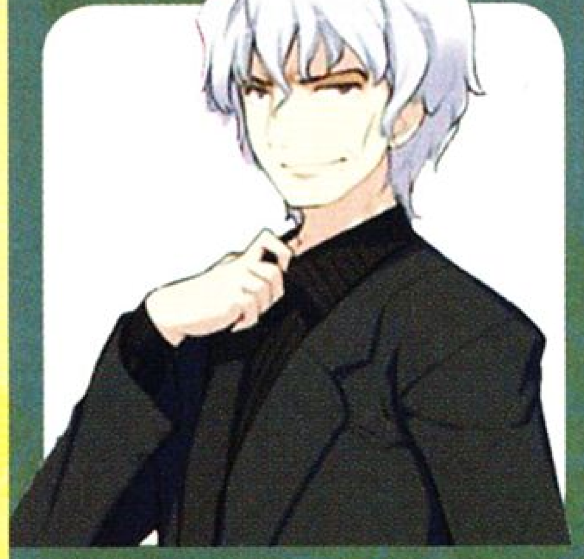
CV:浅川悠

所属:国立半藏学院留年生/生日:11月11日
年龄:25岁/血型:B型/身高:170cm/兴趣:正面突破
三围B:100 W:58 H:98/爱吃：肉

	30段	50段
体力	999	999
攻击力	180	235
防御力	162	222
忍耐力	176	331

半藏学院的谜之留年生，虽然已经通过了毕业考核但是为了追求极致的忍之美而不断留年中。同时暗中保护着学院的人们，并且为主角们准备了最后的试炼。

使用拳攻击的角色，普通移动超慢，需要常用A键的冲刺。攻防忍耐都是一流水准，不愧为最强的前辈。秘传忍法1是前方近距离的多段拳击，秘传忍法2 则是超强的蓄力一击。守护忍兽是虎。



雾夜

CV:藤原启治

所属:国立半藏学院教师/生日:5月5日
年龄:40岁/血型:A型/身高:185cm/兴趣:后进生的育成
三围B:－/爱吃：豆腐

半藏学院的教师，时刻保持冷静沉着，拥有最上忍的实力。由于自己培养的第一个学生在通过结业考试时不忍心暗中进行了帮助，而对其后来在任务中死去过分的自责，认为是自己的教育不足所致。自此开始全身心的投入到严格的忍者培育当中。

秘立蛇女子学园

焰

所属:秘立蛇女子学园2年生/生日:1月3日
年龄:16岁/血型:不明/身高:163cm/兴趣:战斗
三围B:87 W:57 H:85/爱吃：和食

CV:喜多村英梨

蛇女众人首领般的存在，好胜而又帅气的古铜色肌肤少女。曾经也是以善忍为目标而努力向上的忍学生，但是在入学前发生私斗事件而断绝了善忍的道路。后被蛇女收留，在战斗中寻求生存的意义。为了获得更加强大的力量而前来夺取半藏学院的超秘传忍法书。曾与飞鸟有过一面之缘，由于具有同样的目标而成为了竞争对手般的存在。最终决战时利用阳之秘传忍法书曾强自身的力量进入第二形态，终于拔出了背后的第七把剑。一番激战后被使用阴之超秘传忍法书的飞鸟击败，与其他蛇女的怨念一同被怨楼血所吸收。

咏

所属:秘立蛇女子学园2年生/生日:2月10日
年龄:16岁/血型:B型/身高:160cm/兴趣:裁缝
三围B:95 W:58 H:90/爱吃：豆芽菜

CV:茅野爱衣

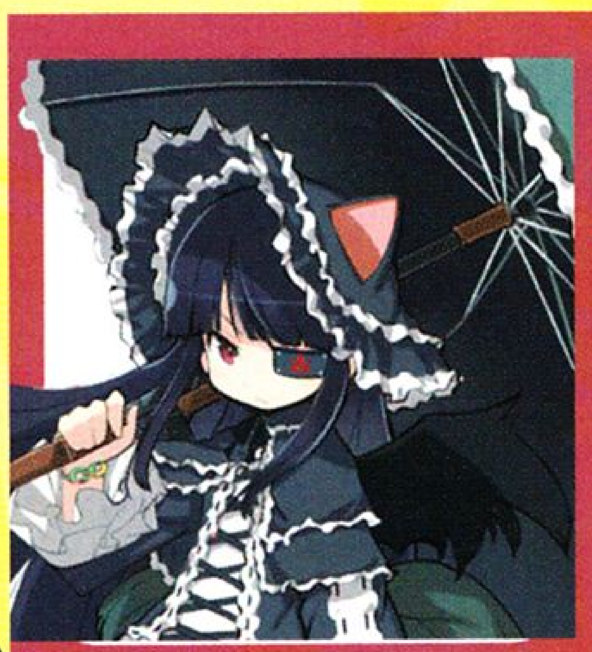
外表贤良优雅，而实际上内心充满了对富人的憎恶。由于家境贫寒而备受迫害，因此对富家子弟产生了无比的嫉妒和憎恨。不过也有和同龄少女一般的情节，一谈到食物的话题便滔滔不绝。武器是背后枪刀一体的大剑，同时擅长使用爆发物攻击。

日影

所属:秘立蛇女子学园3年生
年龄:17岁/血型:不明/身高:160cm
生日:9月9日/兴趣:无
三围B:85 W:57 H:85/爱吃：无

CV:白石涼子

自称没有感情，和柳生完全不同意义上的三无少女。关西腔。蛇女五人中最具有蛇的特点的一人。由于最初与葛城的较量中将其打败而被其耿耿于怀，每每都被找茬不得已而迎战的感觉。使用手臂上装着的匕首进行攻击。



未来

所属:秘立蛇女子学园1年生
年龄:15岁/血型:不明/身高:150cm
生日:12月28日/兴趣:上网
三围B:62 W:48 H:59/爱吃：火锅

CV:茅野爱衣

爱装大人的哥特萝莉。由于儿时被欺负留下的心理阴影，最讨厌被他人无视。由于对半藏最初的战斗中被柳生所无视而耿耿于怀，之后三番四次希望得到她的注意而奔走。武器是伞和内置的枪，以及裙下的加特林机关炮。

春花

所属:秘立蛇女子学园3年生
年龄:18岁/血型:不明/身高:169cm
生日:7月20日/兴趣:制作人偶
三围B:99 W:55 H:88/爱吃：昆布

CV:丰口めぐみ

危险的大姐姐，强气残忍的抖S女王。最喜欢欺凌弱者，对半藏学院忍众中最弱的云雀特别中意，试图要把她做成人偶。不过实际上对同伴也有亲切、值得信赖的一面。使用充满个性的体术以及大衣中的各种毒药进行攻击。

全任务列表

第一章

No.	任务名	解禁时期	角色	成功条件	时限	难度	报酬
1-01	战斗训练授课	最初可选	飞鸟	全灭所有傀儡	—	1	—
1-02	云雀的秘传忍法书夺还	1-01完成后	飞鸟	取回云雀的卷物	—	1	—
1-03	惩戒捣乱的不良		斑鸠	击退不良生徒	—	1	—
1-04	追回被盗的钱包	1-02,03完成后	飞鸟	追击女盗贼	—	1	画像27,28
1-05	性骚扰的惩罚		葛城	击退不良生徒	—	1	—
1-06	赌上玩偶的比试	1-04完成后	柳生	击倒云雀	—	1	—
1-07	云雀的补修		云雀	限制时间内全灭所有傀儡	06:00	1	—
1-08	来自蛇女子学园的刺客	1-05~07完成后	飞鸟	击倒蛇女的学生	—	2	画像29
1-09	密室的战斗训练	1-01完成后		破坏50体以上傀儡	—	1	—
1-10	击退商店街的不良	1-02完成后		击退不良生徒	—	1	—
1-11	守护校内的风纪	1-03完成后	自由	击退不良生徒	—	1	—
1-12	限制时间式任务训练	1-05完成后		限制时间内到达屋顶	10:00	2	—
1-13	USB夺还任务	1-06完成后		USB夺还	—	2	—
1-14	取缔未成年饮酒	1-07完成后		击退不良生徒	—	2	—

第二章

No.	任务名	解禁时期	角色	成功条件	时限	难度	报酬
2-01	葛城自主训练	1-08完成后	葛城	时间内破坏30根卷藁	05:00	1	画像30
2-02	最喜欢的云雀	2-01完成后	柳生	为云雀而战	—	1	—
2-03	迎击蛇女忍军	2-02完成后	自由	全灭所有恶忍	—	2	画像31
2-04	斑鸠 对 咏	2-03完成后	斑鸠	击倒咏	—	2	—
2-05	葛城 对 日影	2-04完成后	葛城	击倒日影	—	2	—
2-06	柳生 对 未来	2-05完成后	柳生	击倒未来	—	2	—
2-07	云雀 对 春花	2-06完成后	云雀	击倒春花	—	2	—
2-08	飞鸟 对 焰	2-07完成后	飞鸟	击倒焰	—	2	—
2-09	恶忍討伐任务	1-08完成后		击倒80个恶忍	—	1	—
2-10	击退下町的恶忍			全灭所有恶忍	—	2	—
2-11	溶入黑暗之忍	2-01完成后	自由	全灭所有恶忍	—	2	—
2-12	月光映照下的刺客	2-02完成后		全灭所有恶忍	—	3	—
2-13	确保通学路的安全			全灭所有恶忍	—	3	—
2-14	击退温泉街的恶忍	2-03完成后		全灭所有恶忍	—	3	—

第三章

No.	任务名	解禁时期	角色	成功条件	时限	难度	报酬
3-01	夏日的过错	2-08完成后	自由	限制时间内敌全灭	06:00	2	画像32 学校泳装
3-02	云雀单身潜入	3-01完成后	云雀	全灭所有恶忍	—	2	画像33
3-03	潜入蛇女子学园	3-02完成后	云雀	击倒春花	—	3	画像34 柳生回归
3-04	超秘传忍法书的所在	3-03完成后	飞鸟	击倒焰	—	2	—
3-05	云雀转学	3-04完成后	柳生	击倒未来	—	2	—
3-06	蛇女的规矩	3-05完成后	云雀	击倒春花	—	3	画像35
3-07	蛇女子学园的授课	3-06完成后	云雀	全灭所有恶忍	—	3	—
3-08	云雀的所在地	3-07完成后	飞鸟	全灭所有恶忍	—	3	画像36 云雀回归
3-09	热砂的攻防	2-08完成后		全灭所有恶忍	—	2	—
3-10	混入蒸汽之影			全灭所有恶忍	—	2	—
3-11	取回被夺走的御神体	3-01完成后		夺还御神体	—	3	—
3-12	不与波浪同去	3-02完成后	自由	破坏25个木箱	—	3	—
3-13	机密数据夺还作战	3-03完成后		夺还USB	—	4	—
3-14	影之所在，必有乱事	3-04完成后		全灭所有恶忍	—	4	—

第四章

No.	任务名	解禁时期	角色	成功条件	时限	难度	报酬
4-01	善与恶的境界线	3-08完成后	飞鸟	击倒雾夜伪装的焰	—	3	—
4-02	阴之超秘传忍法书的试炼	4-01完成后	飞鸟	全灭所有恶忍	—	3	画像37
4-03	飞鸟的特训	4-02完成后	飞鸟	阴之超秘传忍法书入手	—	3	飞鸟秘传忍法2 画像16
4-04	斑鸠的特训	4-03完成后	斑鸠	限制时间内敌全灭	08:00	3	斑鸠秘传忍法2 画像17
4-05	葛城的特训	4-04完成后	葛城	破坏全部大岩	—	3	葛城秘传忍法2 画像18
4-06	柳生的特训	4-05完成后	柳生	击倒100个敌人	—	3	柳生秘传忍法2 画像19
4-07	云雀的特训	4-06完成后	云雀	一定时间生存	03:00	3	云雀秘传忍法2 画像20
4-08	狮子身上的恶忍	4-02完成后		全灭所有恶忍	—	3	—
4-09	校内净化运动	3-08完成后		击退不良生徒	—	4	—
4-10	空中的脱走	3-08完成后		时间内到达屋顶停机坪	08:00	4	—
4-11	秘汤的决斗	4-03完成后	自由	全灭所有恶忍	—	4	—
4-12	杂鱼山强盗团再次出现！	4-04完成后		击倒盗贼	—	4	—
4-13	落日的序曲	4-05完成后		全灭所有恶忍	—	5	—
4-14	无限的剑闪	4-06完成后		恶忍一定数讨伐	—	3	—

第五章

No.	任务名	解禁时期	角色	成功条件	时限	难度	报酬
5-01	蛇女子学园攻略战	4-07完成后	飞鸟	全灭所有恶忍	—	4	—
5-02	最初的感情	5-01完成后	葛城	与日影决战	—	4	—
5-03	真正的朋友	5-02完成后	云雀	与春花决战	—	4	—
5-04	富者与穷者	5-03完成后	斑鸠	与咏决战	—	4	—
5-05	孤独的末路	5-04完成后	柳生	与未来决战	—	4	—
5-06	战斗的终焉	5-05完成后	飞鸟	与焰决战	—	5	—
5-07	忍之道	5-06完成后	飞鸟	击倒怨楼血	—	5	画像09至15,22至26,38,40 蛇女5人众忍装束 换装倾斜视角解禁
5-08	传说的大道寺先辈登场！	5-07完成后	全員	击倒大道寺先辈	—	5	画像21 大道寺先辈解禁 服装破坏画面视角解禁
5-09	随着自己的信念……	4-07完成后		全灭所有恶忍	—	4	—
5-10	最可怕的守护者们			全灭所有恶忍	—	4	—
5-11	无胜者之战		自由	一定时间生存	04:00	5	—
5-12	刹那驰骋	5-01完成后		取回解毒剂	—	5	—
5-13	寻找国宝的护符			夺还护符	—	5	—
5-14	闪乱、忍舞！	5-08完成后		击倒蛇女子学园5人组	—	5	画像42

PS Portable PSP	本刊译名：英雄传说 碧之轨迹		2011年9月29日
角色扮演	Falcom	6090日元	日版
UMD	1人	1.41GB	12岁以上

前作继承要素

前作继承要素

IBC的绊事件、家具·导力器外壳

通关存档部分

角色等级（等级不足45时则与不继承的情况相同，变为45级）

剧情事件（根据前作经历的事件本作中部分对话改变）

搜查官等级·钓鱼等级（搜查官等级越高开始时所持金越多。钓鱼则能增加钓团处获得鱼饵的数量）

合体战技的强化状态

实绩成就列表

需要注意的是实绩成就获得提示出现后必须存档后才能保证获得。

名称	pt	条件
エニグマIIユーザー	50	可使用导力器后
天眼の识者	100	收集战斗手帐全部情报（需要2周目）
市民のヒーロー	100	达成全部支援要请
ノベルラバー	100	收集小说《阳溜りのアニエス》全集
トレジャーハンター	100	打开全部宝箱
クオーツコレクター	100	收集全部导力回路
インテリアコレクター	50	收集全部家具和导力器外壳
カーマニア	50	收集全部导力车零件
爆钓王	100	钓到全部种类的鱼
炎の料理人	100	收集全部菜谱
三ツ星シェフ	50	制作出全部大成功料理
型破りシェフ	50	制作出全部预想外料理
百万长者	50	所持金超过1,000,000米拉
ホラーバスター	100	迷你游戏ホラーコースター获得4,000点
ポムっと！マスター	100	『ポムっと！』中击倒过全部对战角色
力战の勇士	50	战斗胜利100回
奋战の猛者	100	战斗胜利500回
历战の胜者	150	战斗胜利1000回
千讨の志士	100	击倒2000个以上敌人
雷光一闪	50	先制攻击100回
超绝秘技	50	S战技发动100回
百花迎击	50	阻止敌人魔法·技的驱动100回
绚烂攻守	50	达成战术奖励×4.00
连战连破	50	3连战斗胜利
八头击灭	50	同时击倒8个敌人
绝灭淘汰	50	一次战斗击倒16个敌人
爆裂果敢	50	发动50回爆发
至高の剑	100	做成最强武器
至境の珠	100	大师导力回路达到lv5，能够使用七属性的大师魔法
七耀の贤士	100	配出七属性全部最强攻击魔法（不限同一角色）
无双の烈士	50	罗伊德·艾莉·缇欧·兰迪等级达到120
コンビマスター	100	修得全部合体战技
超一流搜查官	100	达成上级搜查官·1ST
腕利き搜查官	100	难度Hard以上游戏通关
传说の搜查官	200	难度Nightmare游戏通关
Dの追及者	50	解析全部D∴G教团的端末
解き明かせし者	200	察觉伊安辩护师的真正身份
红の讨伐者	200	二周目击倒全部隐藏魔兽后击倒【ヴァーミリオン】
钢に届きし者	200	击倒《钢之圣女》阿莉安罗德
Dの残影	50	序章『Dの残影』完成
予兆～新たなる日々	50	第1章『予兆～新たなる日々』完成
西ゼムリア通商会议	50	第2章『西ゼムリア通商会议』完成
束の间の休息	50	インターミッション『束の间の休息』完成
胎动～兽たちの谢肉祭	50	第3章『胎动～兽たちの谢肉祭』完成
运命のクロスベル	50	第4章『运命のクロスベル』完成
伪りの乐土を越えて	50	断章『伪りの乐土を越えて』完成
それでも仆らは。	50	终章『それでも仆らは。』完成
エリィとの绊	50	艾莉好感度达到一定程度，观看终章的绊事件
ティオとの绊	50	缇欧好感度达到一定程度，观看终章的绊事件
ランディとの绊	50	兰迪好感度达到一定程度，观看终章的绊事件
ノエルとの绊	50	诺埃尔好感度达到一定程度，观看终章的绊事件
ワジとの绊	50	瓦吉好感度达到一定程度，观看终章的绊事件
リーシャとの绊	50	丽夏好感度达到一定程度，观看终章的绊事件
ダドリーとの绊	50	达多利好感度达到一定程度，观看终章的绊事件
届いた想い、繋がる绊	200	琪雅、弗兰、塞西尔、伊利亚、修利好感度达到一定程度

二周目继承要素

保存通关存档后进入标题画面的EXTRA，使用系统存档保存的实绩点数开放附加特典。读取通关存档开始新游戏时即可选择继承已经开启的特典。全部解放共用4500pt，需要获得全部成就点数

EXTRA特典列表

解除项目	使用pt	内容	备注
CHARACTER	300pt	开放EXTRA特典「CHARACTER」	各角色的特写画像（包括泳装！）S战技时的插入画等。
CRAFT	300pt	开放EXTRA特典「CRAFT」	战技，无论是否习得使用过皆可阅览。
VISUAL	300pt	开放EXTRA特典「VISUAL」	剧情中的插画。
MOVIE	300pt	开放EXTRA特典「MOVIE」	可以阅览游戏中插入的动画。
EVENT	300pt	开放EXTRA特典「EVENT」	可观看已经看过的绊事件。
MINIGAME	300pt	开放EXTRA特典「MINIGAME」	可以进行迷你游戏。
引继ぎ：战斗手帐	200pt	继承战斗手帐	包括战斗回数·敌人讨伐数等等战斗履历。用于解放实绩优先继承。
引继ぎ：料理手帐	200pt	继承料理手帐的内容·食材	-
引继ぎ：钓り手帐	200pt	继承钓鱼手帐的内容·钓饵·鱼竿	-
引继ぎ：ステータス	200pt	继承等级各项属性	包括导力器开放强化的状态
引继ぎ：ミラ·セピス	200pt	继承米拉·七曜碎片·赌场币	-
引继ぎ：武器	200pt	继承武器	-
引继ぎ：防具	200pt	继承防具	-
引继ぎ：アクセサリ	200pt	继承饰品	部分剧情饰品继承不可
引继ぎ：クオーツ	200pt	继承导力回路	-
引继ぎ：マスタークオーツ	200pt	继承大师导力回路和等级	-
引继ぎ：消费アイテム	200pt	继承消费道具	-
引继ぎ：阳溜りのアニエス	200pt	继承《阳溜りのアニエス》	-
引继ぎ：コンビクラフト强化	200pt	继承合体战技的强化状态	继承全部已经看过绊事件角色的强化状态

©2011 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

战争机器3
战地观察日记

口文／肥皂

XBOX 360 X360	本刊译名：战争机器3		2011年9月20日	
	第三人称射击	Epic Games	59.99美元	美版
	DVD	1~多人	720P	限制级

9月20日是公历一年中的第263天，离全年结束还有102天，这一天是全国爱牙日，也是公民道德宣传日，当然，这一天注定也要在游戏文化史上留下浓墨重彩的一笔，因为9月20日也是Xbox 360扛鼎级大作《战争机器3》全球发售的日子。近半年的改良修正，玩家们的翘首企盼，那一夜在纽约、在香港、在台北，系列的粉丝们犹如迎接节日一般等候神作的降临，乃至在中国大陆地区都出现了“一盘难求”的景象。以上种种足以见得迄今为止《战争机器》系列在世界范围内的巨大影响力，而《战争机器3》首周即超过300万套的出货量更是创下了系列新高，令人叹为观止。

等到这期杂志与大家见面的时候，想必很多朋友都已经把单机剧情模式通关了无数遍吧，所以我们这次的攻略再以单机模式为主也就没有任何必要了，那么接下来本文将向大家献上肥皂关于《战争机器3》网战的研究以及全系列剧情回顾。

战争机器前情回顾

（注：部分资料来源于Wiki百科以及网络）

我们的故事发生在一颗名为Sera的人类居住星球上……

战争是人类的本性，从诞生之日起，伴随着历史的进程，人类就从未停止过自相残杀，特别是在争抢有限资源的情况下。

经过数十年贪婪的开采，Sera星球上得石油资源消耗殆尽，原本被人们视为无用之物的流体物质——伊姆能源成为了石油的替代能源。但是，伊姆能源的分布极其不均，只集中于少数国家。随后，为了争夺稀缺的能源，人类钟摆战争爆发，而同时人类也分裂为两大阵营——能源匮乏的国家所联合而成的独立共和联盟UIR（Union of Independent Republics）以及能源大国所组成的维安政府COG（Coalition Of Ordered Government）。

双方势均力敌，谁都无法将对手彻底击败，战争陷入拉锯，直至维安政府的终极武器黎明之锤面世，并帮助维安政府在钟摆战争第77年时取得了关键战役的胜利，最终维安政府终于在战争爆发后第79年取得了战争的胜利。

但是人类迎来和平的梦想却在钟摆战争后6个星期被化为泡影——事变日（E-Day）爆发，大量凶残的兽族军队在毫无征兆的情况下从地底向人类发动突袭。刚刚经历钟摆战争巨大内耗的人类根本无法抵御兽族的迅猛进攻。24小时之内，Sera星球上的各大重要城市几近全部陷落，并有三分之一的人口丧命于兽族种族灭绝式的疯狂进攻。人类只剩下最后的阵地——贾新图高原（Jacinto Plateau）。

由于贾新图高原所处的岩层为花岗岩，兽族一时无法突破，人类才借此集中兵力据守于此。事变日后一年零一个月，维安政府决定动用大规模杀伤轨道镭射武器——黎明之锤来毁灭除贾新图高原的一切城市，与兽族鱼死网破。为了避免打草惊蛇，维安政府在发动攻击前三天才发

战争机器时间轴

注：所有年份以Sera纪年为准，并分为BE（事变日之前）以及AE（事变日之后）。

80 BE：

UIR与COG之间为争夺伊姆能源而掀起了旷日持久的钟摆战争；

17BE：

亚当·菲尼克斯离开军队，致力于终极武器的研究，随后轨道激光镭射武器——黎明之锤即将问世；

霍夫曼在坚守铁砧之门的战役中一战成名；

9BE：

亚当·菲尼克斯的妻子伊莱·菲尼克斯失踪于贾新图的地底通道之中，只留下一子——马库斯·菲尼克斯；

4BE：

马库斯·菲尼克斯遵从父愿参军入伍，为维安政府服役；

3BE：

多姆参军入伍；

2BE：

霍夫曼率领的一次突袭行动成功打掉UIR的轨道武器研究站，其随马库斯、多姆一并获得了英勇勋章；

黎明之锤正式成型，UIR自此溃败；

1BE：

钟摆战争结束，UIR战败，不过仍有部分UIR军队拒绝

© 2011, Epic Games, Inc. All Rights Reserved.

布消息，三天后所有进入贾辛图高原的入口被封闭，随后黎明之锤将整个Sera星球表面燃烧一遍。 但是等攻击过后，维安政府发现兽族早于攻击发动之前隐匿与地下，而未及时赶到贾新图高原的人类却成了此次攻击的最大牺牲品。攻击过后的幸存者由此对维安政府恨之入骨，决定自力更生、互帮互济而成为游民。

事变日后十年，兽族终于突破贾新图高原岩层较为薄弱的Ephyra（维安政府首都所在地），向人类最后的聚集地发起猛攻。维安政府起初节节败退，直至所有军队在东栅军校集结并向兽族发动反攻。

然而，当时的反攻关键人物马库斯·菲尼克斯（Marcus Phoenix）为救出其父亲亚当·菲尼克斯（Adam Phoenix）而弃守岗位，直接导致反攻失败，Ephyra落于兽族之手。马库斯因此被判40年徒刑，直至光子炸弹计划的出炉。

事变日后14年，维安政府出炉“光子炸弹”计划，马库斯被好友多姆搭救出监牢，并加入Delta小队，奉命开启共鸣器以探测描绘出整个兽族地底通道地图，以便于准确发射光子炸弹给予兽族致命打击。但当D小队开启共鸣器后才发现兽族地底通道的规模超乎所有人的预料，共鸣器根本无法描绘出地下通道的准确路径。

为取得全部兽族地下通道的资料，马库斯率领D小队杀回老家东栅军校进入父亲的秘密实验室发现了一张完整的地图——整个兽族的通道以蜂窝式的结构蔓延了整个Sera星球的地下，并且比任何人预期的都要庞大。与此同时，装载有八枚光子炸弹的列车出发，但是很不幸，光子列车最终被兽族最终攻占。

马库斯与多姆奋勇跃上光子列车，并成功击杀战局列车的兰姆将军，最后成功发射光子炸弹，摧毁了兽族的通道网络。但就当人们以为只要成功摧毁兽族主要据点就可结束战争的时候，兽族却大难不死，集结了更为庞大的军队向人类发起了更为猛烈的进攻，贾新图危在旦夕。

至此，维安政府决定改变战略，转守为攻，也向兽族发动了地下攻势——大批维安战士利用钻地机进入地下与兽族展开较量。马库斯率领的D小队成功潜入兽族基地，并意图在兽族皇宫周围启动定位信号，引领援军直取兽族皇宫。但在途中D小队却发现兽族开始大量掳掠人类俘虏，并对他们展开惨无人道的折磨。多姆终于在战俘营中找到了失散已久的妻子，但这却是他最不想见到的结果——妻子已被折磨到不成人形，已完全丧失思维意识。

悲愤的多姆与马库斯一道杀入了兽族皇宫，然后他们却发现了兽族与荧光组之间的内战，以及兽族打算弄沉贾辛图藉此消灭萤光族的企图，而如果维安政府能早一步在兽族撤离之前沉没贾辛图淹没地下就可以重创兽族大军。

期间由于司寇将军的牵制，兽族女王成功逃脱。D小队在击杀司寇将军后及时返回贾新图掩护维安政府撤退，并最终引爆了荧光组巨龙兽在兽族撤退之前就沉没了贾新图，引发了洪水。滔天的洪水让绝大多数兽族军队长眠于海底，但人类与兽族之间的战争却似乎还没有结束……

贾新图沉没之后，维安政府土崩瓦解，人类进入无政府状态，并且只得居住在海上的巨大移动平台中。与此同时，更加凶残的荧光族也已经走上地表，开始对人类发动攻击。人们的生存空间日趋狭小……

直至有一天，失踪已久的前维安政府主席普莱斯科出现，并带来了关于马库斯父亲的信息。原来，亚当·菲尼克斯当年并没有死于战事，而是被兽族拘押，在此期间他已成功研制出毁灭兽族和荧光族的中子发射装置，只等马库斯前来搭救。

这场赌上人类存亡的作战行动关键就全系于马库斯和他的战友之手，为前往亚当·菲尼克斯的拘押地，一行人决定乘坐潜艇突入。然后在寻找燃料的过程中，马库斯发现在梅西镇却出现了大批人形荧光族。原来，伊姆能源的真面目就是肉眼不可察觉的寄生虫，他们可寄居与兽族和人类而让宿主失去理智。在陷入多重包围，即将全军覆没的关键时刻，多姆牺牲了自己救出了大家。也许，能与深爱的妻子团聚，对多姆来说也是一个不错的归宿……

一行人历经艰险，终于成功与亚当·菲尼克斯会合时，兽族女王却出现了，以阻止其发动足以毁灭整个兽族的中子冲击波。在马库斯以及战友的牵制下，亚当·菲尼克斯最终成功发射冲击波，Sera星球上每一个受伊姆能源感染的以及兽族细胞都将遭到毁灭。然后亚当·菲尼克斯为使自己的研究能达到预期效果，早期就在自己身体里注射了伊姆能源，马库斯只能无奈亲眼看着自己的父亲在眼前灰飞烟灭。怒不可遏的马库斯最终用匕首终结了兽族女王的生命，与此同时，Sera星球上所有的兽族与荧光族也正陷于死亡。人类终于赢得了生存战争，赢得了希望。

马库斯卸下战甲与安雅紧握双手凝望远方，一轮美妙的红日正照耀着整片大地……

接受停战协议，宣布将奋战到底；

E-Day：

兽族在毫无任何征兆的情况下向人类发动了种族灭绝式的袭击，各大城市相继陷落，三分之一人口被屠戮殆尽，一场长达15年的生存战争拉开帷幕；

1AE：

在兽族的强大攻势面前，刚刚经历巨大内耗的人类毫无还手之力。绝望之际，维安政府主席普莱斯科决定动用黎明之锤焚烧Sera星球地表。但事后证明这是一次极其失败的策略，未及时进入避难所的人类反而成了最大牺牲品；

2AE：

面对更为严酷的生存环境，在上次黎明之锤毁灭打击中幸存下来的人类成为了游民；

10AE：

兽族发动了对维安政府首都Ephyra的猛攻，马库斯在关键时刻为解救父亲而违抗军令，导致Ephyra失守，其父亚当·菲尼克斯被埋于东栅军校瓦砾之下；

由于违抗军令，马库斯被判40年徒刑，被囚禁于血腥监狱Slab；

14AE：

兽族攻入Slab监狱，千钧一发之际，好友多姆前来搭救，马库斯重见天日并回归军队加入D小队；

同年，光子炸弹计划成功实施，兽族的主要地下据点遭到打击，但战争还远未结束；

兽族重新集结，开始向人类发动更为猛烈的进攻，贾新图危在旦夕，在此情况下，维安政府发动背水一战计划，将战士送入地底与兽族展开决战；

马库斯和队友发现了荧光族的存在；

人类以沉没最后的居住地贾新图的代价使得大部分兽族军队长眠海底；

贾新图沉没后，维安政府名存实亡，人类族群四分五裂；

15AE：

人类除了要面对有可能死灰复燃的兽族，还要面对更加凶残的荧光族，生存空间被进一步压缩；

背水一战计划后失踪的维安政府主席普莱斯科再度出现，而他手中还握有一张加密光盘，据说，这能使人类结束战争；

多姆为掩护队友撤退而在梅西镇英勇阵亡；

亚当·菲尼克斯成功获救，启动了足以毁灭荧光族和兽族的中子冲击波，但最终却牺牲了自己；

兽族女王死于马库斯刀下，人类与兽族之间的生存战争终于落下帷幕。

Gears Of War 3 关于战争机器3的剧情疑点

1、伊姆能源早就存在于Sera星球之上，为什么之前很长一段时间内都相安无事，而突然寄生衍生出荧光族？难道是由于人类的开采？我们不得而知；

2、兽族貌似是因为受到了荧光族的威胁才涌上地表发动了针对人类的战争，他们为什么如此之痛恨人类而要彻底毁灭人类，我们不得而知；

3、游戏二代中D小队在神秘研究所中发现的种兽却又为何？三代中没有给予明确的解释；

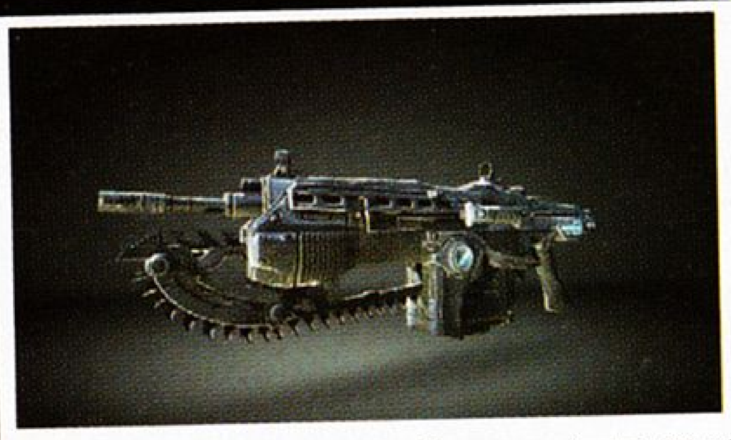
4、兽族女王究竟身为何人？我们几乎可以断定她是一名人类，兽族为何要对一名弱女子俯首称臣，她又为何如此痛恨人类？之前还曾有过兽族女王是马库斯母亲的传言，但经历三代的故事之后我们基本可以否定，西方的神话传说中虽然存在有弑父情结，但是弑母则也被视为道德的底线；兽族女王已然丧命于马库斯刀下，所以应该不是马库斯的母亲；

当然，《战争机器3》未将全系列的剧情都向玩家们交待清楚也是在情理之中的，毕竟，手中握手如此的吸金石，谁又不想让《战争机器》的故事延续下去呢？那么就让我们静静等候《战争机器 前传》或是《战争机器 外传》的消息吧（笑）。

Gears Of War 3 战争机器3登场武器详解

一、步枪类：

骑兵突击步枪

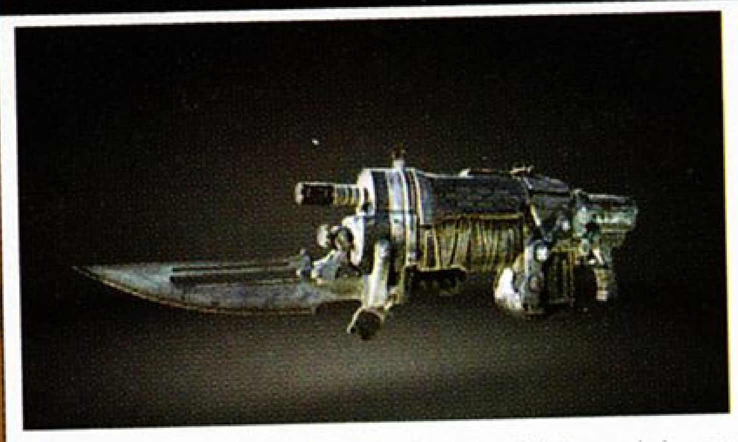


作为《战争机器》系列招牌式的武器，基本上在每一代作品中都是玩家的必备。而经过三代的优化改良，骑兵突击步枪更是笔者每次参战之前的必选——爽快的设计感、优异的稳定平衡性、步枪系中最强的射速、方便快捷的完美装填，都是这把步枪的最大优点。当然，此把步枪还配有最能让玩家们血脉喷张的近距离链锯伺候，其一击必杀的攻击力足以让你的任何对手胆寒，当然，各位在使用链锯的时候一定要切记发动链锯后受到敌人的攻击，链锯是会被打停的。在没有十足把握的情况下，还是老老实实拉开距离和对方驳火以待时机吧。

雷爆突击步枪

此把步枪作为兽族军队中的标配，玩家们在战场与其照面的机会自然也不会少，因此熟知这把武器的特性对于指定作战策略方面是有巨大作用的。雷爆突击步枪最大的特点就是单发半自动点射，单发威力要强于骑兵突击步枪，但是在射速方面就远远不及了（取消了二代当中可以依据手速而加快步枪射速的判定）。三代中大幅削弱了雷爆突击步枪的后坐力，同时新增了三点一线的瞄具模式（持枪时按下右摇杆即可切换），以上的变更都使得雷爆突击步枪褪下了不少“高手向”的色彩而变得更易于上手。三代中雷爆突击步枪的弹容量和完美装填的设定都注定使它只能作为一把纯粹的远程压制武器出现。不过正因为这把枪为兽族标配，在战斗中会很常见，所以大家不用担心雷爆突击步枪会出现弹药不足的情况，这点在持久战模式中尤为重要。

刺刀旧式突击步枪



作为《战争机器3》当中首次亮相的全新武器，刺刀步枪在给我们带来足够惊喜的同时，也让很多玩家倍感无奈。其在拥有强横杀伤力的同时，也拥有着大到离谱的后坐力，造成其在远距离根本无法进行精确射伤。虽然刺刀步枪能够连射，但缓慢的射速绝对难以令人感到满意。不过在近距离的时候，刺刀步枪绝对是任何对手的噩梦，散射的子弹距离越近杀伤越高，同时还能给中弹者带来的巨大硬直。另外，刺刀步枪的另一特点就是可以按住B键进行刺刀冲锋，只要距离足够、中途不被敌人打停，那么碰到敌人之后就会产生即死判定，大魄力的击杀动画让人印象深刻。最后需要一提的是，刺刀步枪的完美装填是在三把步枪中最难按出的，想必这也是Epic为了平衡刺刀步枪的巨大杀伤力而做出的优化调整吧。。

二、散弹枪类

纳许散弹枪

如果要真正挑选出战争机器系列网战之王必备武器的话，想必大部分已经深谙系列游戏精髓的玩家都会毫不犹豫地选择纳许散弹枪。早在国内最大规模的《战争机器1》网战时代，喷子流就成为了各大战队中的主力存在。在《战争机器3》中，经过进一步地调整，纳许散弹枪的火力虽有略微下降，但是命中效果却更加明显。在近距离多人对战中，纳许散弹枪射杀目标的可行距离比二代更远，如果再配合玩家本身高超的身法走位和良好的操作技术，以一敌多仍然不是梦想。由于三代中刺刀步枪和短管散弹枪的引入，纳许散弹枪的地位虽然不再是独一无二，但在网络对战中仍然是最为实用的大杀器。但最后需要大家铭记一点，虽然纳许散弹枪在网战中霸气十足，但在持久战中玩家可要慎用，因为后期的敌人皮糙肉厚，在你近距离轰碎敌人之前自己可能就已经一命呜呼了。

短管散弹枪

作为三代中新登场的全新散弹枪，短管散弹枪让人足够惊艳，它最大的特点就是近距离一击必杀的恐怖杀伤和遍布大半个屏幕的弹面范围。对于敌人翻滚近身之后玩家甚至不用考虑瞄准对手而直接盲射即可成功发动射杀，由于以上特性，短管散弹枪就成了蹲坑Camp流和偷袭流的必备。当然，短管散弹枪的缺陷也十分明显——只要超出射程就不要指望还能对敌方造成伤害了，而且这把枪的初始携弹量只有4发（通过拾取最多也只能携带6发），即使你按出了完美装填，那么短管的装填速度也是慢到离谱（因此这也是一把要么秒杀对手、要么被对手射杀的枪，刺激感满满）。

三、手枪类

史纳制式手枪

作为初始携带的辅助武器，小手枪平时很少会被人们用到，不过看起来丝毫不起眼的小手枪却是可以在关键时刻发挥重要作用的。虽然手枪的单发威力一般，但是我们可以通过加快按键的手速来增加手枪的射速，再加上稳定的后坐力，在特殊情况下小手枪是可以对中远距离的敌人造成有效压制的。试想，如果你为了捡取重武器（榴弹发射器、机械弓）而扔掉了手中的步枪，这时你远程射杀所能依赖的就只剩小手枪了。

波塔克制式手枪

波塔克制式手枪，俗称左轮手枪，其强横的伤害输出和容易操控的后坐力不容小视。在这里值得一提的是，波塔克制式手枪是唯一一把拥有爆头判定的手枪，而且其又拥有易于获得的特性，所以以上几点就使得波塔克制式手枪在网战中显得更加难能可贵了。

高刚手枪

作为唯一一把能够连发的手枪，我更愿意将其称为一把微冲。特别是三代中一改以往高刚手枪五连发的发射模式，这次玩家们可以一口气将枪膛内的子弹倾泻而出。虽然单发威力比起以往有所下降，但这把手枪的强牵制力还是独一无二的，特别是当你在手持盾牌只能持有手枪的时候，高刚手枪一定会让你如虎添翼。

四、手雷类

破片手榴弹

作为最常规的手雷配置，破片手榴弹往往能在艰难地情况下帮助我们扭转战局，其巨大杀伤力和较短的爆炸时间判定让它成为了战士的首选。优秀的抛弹轨迹使得即使是躲在掩体后方得敌人也难以遁迹，但较长的扔弹时间就成了这种武器的最大局限，由此也衍生出了高手们盲扔的绝技，令人叹为观止。另外，插雷已然是我们在游戏时的不二选择，无论是用作地雷还是直接挂在敌人身上（对付装甲肯突兵必备）都能造成理想的杀伤效果。

烟雾手榴弹

顾名思义，对于烟雾手榴弹来讲，其没有任何的杀伤效果，对于玩家们来讲烟雾的战术意义要大于一切。无论是为了佯攻、突围，还是捡取武器，乃至是插在我们阵地后方为了警报正在接近的敌人，烟雾手榴弹都发挥着至关重要的作用。

燃烧弹

这是在三代中新增加的手雷种类，其不像其他手雷那样具有反弹性，落地即炸。在引燃之后，燃烧弹会在地面短暂形成一片燃烧区域，对于延缓敌人的进攻速度至关重要。而且如果玩家们的技术过硬，直接将燃烧弹仍在敌人身上则是会产生即死判定的。

油墨弹

油墨弹在三代中是一款兼具战术性和杀伤性的手雷，其爆炸后产生的毒雾不仅可以阻挡敌人的实现，还可以对敌人产生持续伤害（这种伤害是极其可观的）。当玩家想逼退敌人进攻或是对付掩体后的敌人时，油墨弹都是不二的选择。

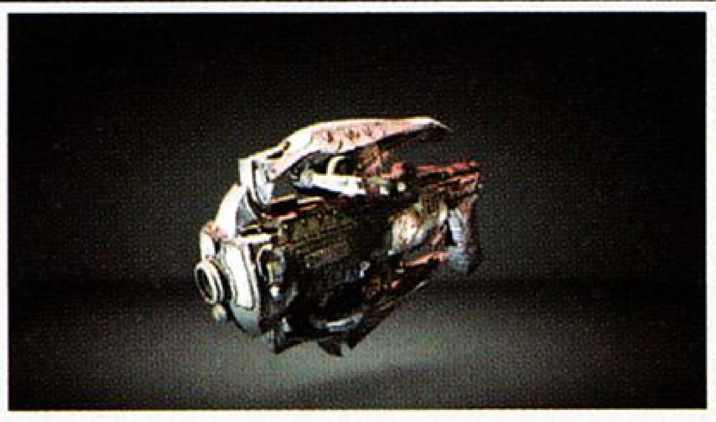
五、其他类：

以下所要提到的武器会占据玩家的道具栏

狙击枪

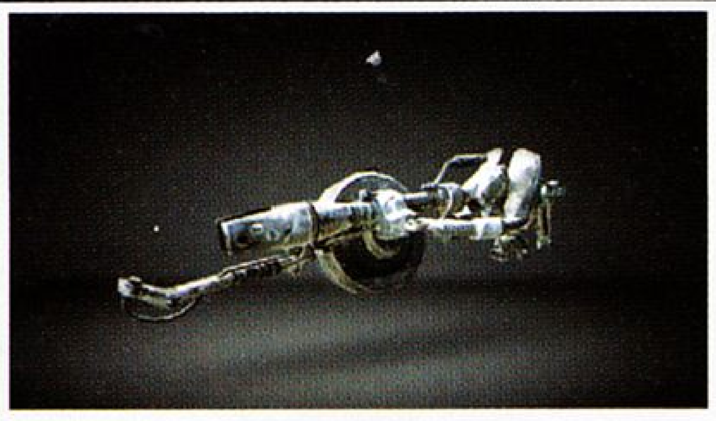
在战争机器系列游戏中，狙击枪的爆头设定无疑是最为爽快的，没有什么还能比击碎敌人脑壳那一瞬间的清脆响声更让人血脉喷张的了。而且在《战争机器3》当中，狙击的爆头判定要比《战争机器2》大上很多。也正因为如此，在多人对战中，高手往往可以凭借一把狙击独步天下。不过同其他射击游戏一样，在玩家移动的时候，狙击准星会产生扩散，致使枪支的精确度下降。而且狙击开镜后视野会变得相应狭小，这也就大大增加了狙击手被敌人抄后路的可能性。

机械弓



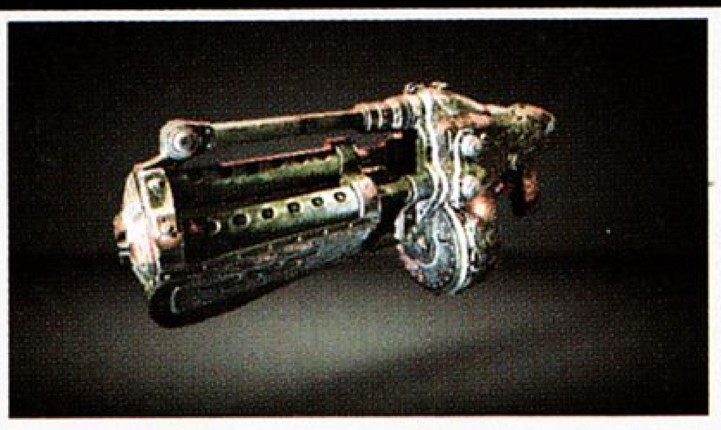
作为一把在中远距离即可将敌人一击必杀的武器，其又不必像要狙击枪那样爆头的精确度，实在是一把地地道道的大杀器，包括笔者在内，多少人对那吱吱嘎嘎的拉弓声都充满了恐惧感。最要命的是，机械弓作为一把带有爆炸判定的武器，即使没有直接打在敌人身上，其爆炸判定也可对对方造成杀伤。玩家除了可以选择拉满弓直射之外，也可以选择像扔手雷那样打出抛物线直取掩体后方的敌人。对于这样一把强力武器来说，其相对较慢的拉弓速度恐怕就是它最大的缺陷了吧。

地狱火焰发射器



火焰喷射器是一款一贯能给人以巨大心理压力的武器，其对于敌方的压制性无可比拟，在攻击过程中更能起到遮蔽敌人视线的效果。火焰喷射器的伤害输出可能不是最高，但是它的攻击范围判定还是非常可观的，只要敌人惹火上身，就能对其构成持续伤害。也正是由于以上特性，火焰喷射器在防守端所发挥的作用效果要比在进攻端更为明显。特别提示，在持久战中，火焰喷射器是对付装甲肯突兵和狂暴女兽人之必备武器，请玩家们届时一定要注意武器搭配。

榴弹发射器

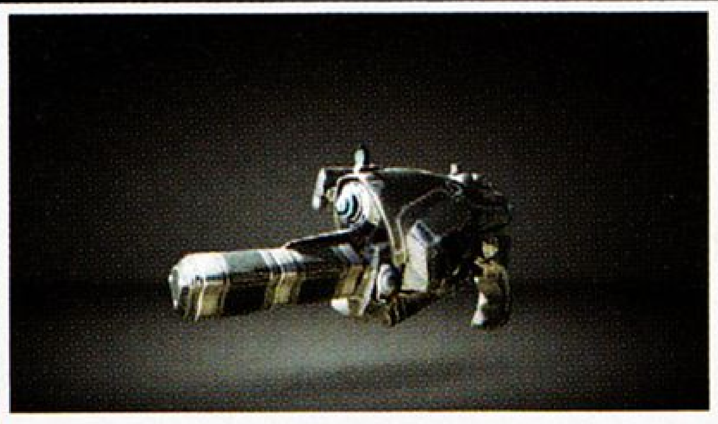


作为一把具有巨大杀伤威力和可观爆炸范围的重型武器，榴弹发射器比起其他带有爆炸属性的去起来说，既省去了发射前冗长的准备，又能免除令敌人事先知道攻击预兆（没有类似机械弓拉弓的声音）问题的出现。不过榴弹炮碰到物体才会爆炸的特性则又要求我们所选取的最佳瞄准方式不是直接锁定敌人本身看，而是轰击他的脚下或身旁的建筑物，这样的攻击效果往往事半功倍。

钻地兽发射器

这是《战争机器3》中新加入的一把武器，其最大的特性就在于发出的炮弹会在直线飞行一段后钻入地下，可以无视掩体等障碍直线继续前进一段距离后弹出轰杀敌人，而且以弹出炮弹为中心点，四周一个圆圈范围内是有即死判定的。以上的特性使得钻地兽发射器在对付躲在转角处、建筑物门口等地敌人是有奇效的，另外，如果遇到敌人的集团冲锋，那么这也正是钻地兽发射器大发神威的最好时机。

黎明之锤



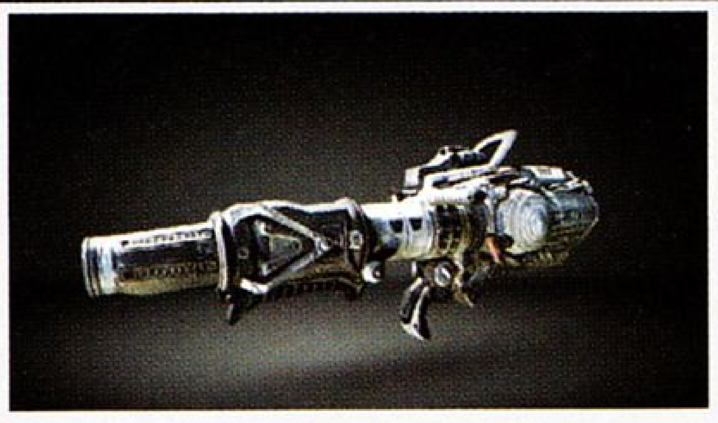
作为战争机器系列游戏设定中的终极武器，黎明之锤是战场上的收割器，其恐怖的威力足以秒杀一切。但相应的黎明之锤的使用条件也很苛刻：必须在保证天空无遮挡的条件下才可成功发动黎明之锤，而且在游戏中玩家们可以操控黎明之锤的机会有是屈指可数的。黎明的设定是，只有当光束聚合最后爆炸的一瞬才具有伤害判定，但又不会有敌人傻傻站在原处任你适用黎明之锤去直接轰杀他，所以选取合适的攻击时机（比如预判提前量）也是至关重要的。

以下武器不会占用玩家道具栏，但是会应影响玩家正常的行动速率：

慕丘机枪

慕丘机枪的火力之强我们毋庸置疑，在处决模式下它拥有直接将敌人轰碎的判定，在持久战中它是抵御强力敌人的不二选择，但在高节奏的对战当中，慕丘机枪就显得尤为累赘了。它会严重拖慢你的行动速率，而成为战场之上的活靶子、众矢之的。如果没有队友的周密配合，玩家贸然举起慕丘机枪绝对不是一个明智的选择。

迫击炮



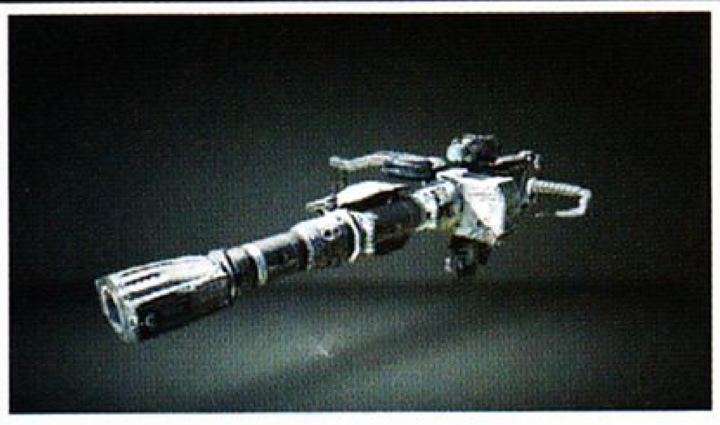
迫击炮由于其攻击的隐蔽性和巨大的攻击范围，而让它在玩家们心目中有着较高的地位。虽然玩家可以依据提前听到的炮弹声音而提前闪避，但完美躲避炮击跑攻击是需要看向空中的弹道轨迹而计算出精准的爆炸点的，可是在混乱的战场上很少有人能做到这一点，所以迫击炮的杀伤是巨大的、而且不好闪避，在很多情况下，这都是再理想不过的奇袭方式。

盾牌

作为防御性武器，盾牌可以护住你身体的大部分范围（不是全部），而且在手持盾牌时会强制玩家只能使用手枪。盾牌总共有三种形态，分别为拿在手上的自然状态、按下LT展开的状态，在展开状态下按A键插在地上成为掩体的形态。在自然状态下，玩家不可以翻滚，但可以加速跑动，盾牌可以帮你抵挡特定方向的一些子弹，不过不会增强玩家的抗性；在展开状态下，玩家只能缓慢移动，盾牌会帮你抵挡正面的大部分攻击，同时玩家正面的抗性也会增强；而掩体状态的盾牌就如同普通的掩体一样，可以倚靠，也可以拾取取消掩体状态，同样，在背后没有倚靠的情况下，敌人也可以从另一边打翻所架设好的盾牌。

Brothers To The End!!

重狙

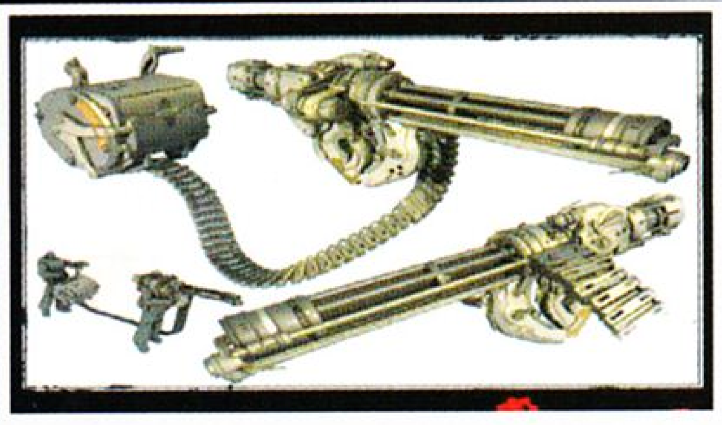


这是《战争机器3》中全新加入的武器，能够真正做到“One Shot，One Kill”，而不管你打到是敌人的哪个部位，对方都会被直接轰碎。但它同迫击炮、慕丘机枪一样，会严重拖慢玩家的行动速率，而且只能架起才能使用。同狙击枪一样，开镜之后你很难觉察到周遭的情况，而且巨大的红外瞄准射线也会暴露你的位置。基于以上，重狙在持久战中所发挥的效用要比在多人对战中强上很多。

屠刀

俗称的“大片刀”是《战争机器3》中全新加入的近战武器，而且是只在单人剧情流程和持久战中才会出现的武器。近身之后挥舞的大片刀拥有极强的攻击力，而且按住A键向前跑步时的拖刀画面也极具魄力。但我想除了主动寻死之外恐怕很少有人会选择拿着屠刀只身杀入敌群吧。

火神炮



这是《战争机器3》中全新加入双人手持武器，需要一名玩家连打A键输送弹药方可让另一名玩家向敌人倾泻火力。相应的，两名玩家的行动都会极其缓慢，而且抱着弹鼓的童鞋很有可能成为活靶子，好在这把枪多数情况只用来对付智商较低的电脑AI，在多人对战中并不会出现。

Gears Of War 3 战争机器3网战模式概览

《战争机器》系列凭借其一贯的恢弘场面和爽快的射击操作感至今已经吸引了大批拥趸拜倒在其石榴裙下，而历代游戏的单人剧情流程相对来说都偏短，让人难以尽兴，也难以发掘出《战争机器》系列的真正魅力。我想，Epic精心为游戏开发的在线多人模式才是这款跨时代大作的完全形态，只有当深入多人模式之后，你才能完全体会到这款游戏的完全魅力。

《战争机器》虽说是一款射击游戏，可它却是一款TPS，具有高速流畅的动作性设定，这点是其他FPS类的射击游戏难以做到的。而也正只有在多人模式中，翻滚、滑步、处决等等动作设定才能被发挥到极致，Epic既定的高速、流畅系统判定才初露端倪，玩家的操作意识、操作水准等技术性要求才能得到真正考验。

战争机器的多人对战有很多种模式，但是最基础也最本质上，我们可以将其分为两种：“战区”和“处决”。

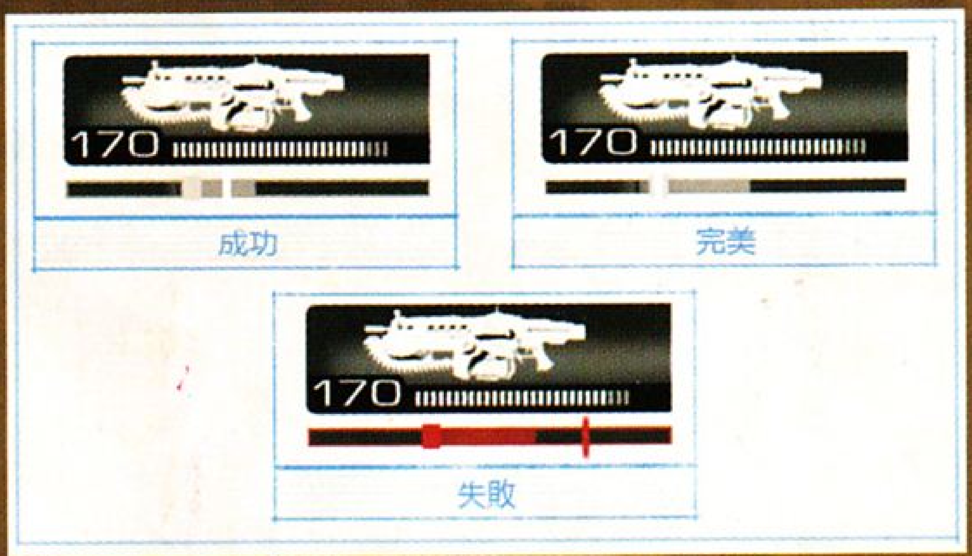
“战区”就是标准射击游戏类型的模式，玩家给予敌人一定伤害之后，敌人会被击倒或彻底被杀死。队友也可以在己方人员被彻底杀死之前，对其实战营救。而如果没救援的话，被击倒的角色会在地上爬动到规定的倒地时间（默认为15秒）之后自然死亡。

“处决”是战争机器所独有的也是最特殊的对决模式，玩家给予一定伤害就可以击倒如同“战区”一样击倒敌人，但是敌人不会被直接射杀。敌人被击倒后，只能接受1米之内的射击伤害或是直接处决，远程射击是无法击杀该名敌人的，而且当系统默认倒地时间走满后，如果对方没有死亡，那么他就会重新站起来继续参与作战。所以在处决模式下，想要远距离彻底杀死对手，只有用以下几种办法：第一，使用带有爆头判定的武器（狙击枪、波塔克制式手枪等）；第二，使用带有爆炸判定的武器（破片手榴弹、爆炸弓等）。

Gears Of War 3 战争机器3关键系统详解

1、完美装填

玩家按下RB键即可更换弹夹，装填武器。我们在《战争机器》历代游戏中都是可以选择主动装填的，方法是当屏幕右上方的滑杆滑过长条的最佳位置时，再度按下RB键；如果玩家未按下RB键，那么武器将自动在滑杆抵达长条终点时装填完毕。



屏幕右上角的装填槽氛围三大区域，分别是卡弹区、高速上弹区和完美上弹区。空心部分即为卡弹区，在此部分按下RB键会导致武器卡膛，如果装填失败，您的武器就会卡住，装填所需的时间会比自动装填还来得多，而且在此种情况下玩家连近身攻击都无法使用；实心白色的部分就是高速上弹区，这一部分比较长不容易错过，在这里按下RB，可以立刻完成装弹，比等待自动装填要快不少，是安全的装填方式；而其中最小的那一块亮白色区域就是完美上弹区，如果你能刚好在上弹点滑动到这一节的时候按下RB键，即可完成完美主动装填，装填速度会快很多，武器的杀伤力也会增加。完美主动装填甚至会给予某些武器特别的优势，像是重型狙击枪和地狱火焰发射器。

2、肉盾与处决

在敌人倒下但未阵亡的时候 (爬行中)，玩家可以拿对手当肉盾，或是使出终结技将其处决。如要拿倒下的敌人当肉盾，那么接近他并按下X键即可。肉盾会吸收部分攻击，但在承受过多攻击之后就会瓦解，玩家在持有肉盾的时候只能够使用手枪。在持有肉盾的时候如需处决，只需按下B键即可抹脖儿。

当然，我们还可以用很炫的方式终结倒下的敌人，以下有几种处决方式：靠近敌人按下B键可完成快速杀人、长按住Y键即可完成处决。许多武器都有专属的处决杀人法，玩家在完成挑战后即可解除该武器的处决锁定。如要查看目前的处决挑战条件以及进度，玩家可至主选单下选取“状态和奖励”，然后巡览至“挑战”标签。

另外，如果玩家身上配有手榴弹，用十字键的上键即可将控制的肉盾变成活体炸弹朝敌人丢过去。

3、快速滑步：

战争机器系列中最具有里程碑意义的设计就是为我们完美诠释了TPS这一游戏类型的含义——高机动性、高动作性。而游戏中所有的动作都来自一个关键按键——A键，无论是翻滚、加速跑、还是掩体躲避，我们都离不开对A键的灵活应用。

细心的玩家一定已经发现，游戏中在距离掩体尚有一段距离的时候，如果我们按下A键，人物即会自动滑到掩体。在这种设定之下，玩家们创造了可能是之前官方都没有想到的战斗方式——贴墙滑步机动，其原理其实也很简单，玩家在一定距离内对准掩体按下A键，然后当人物自动靠近掩体，还没靠上掩体之前迅速转动左摇杆调整方向取消靠墙和硬直并向下一个掩体快速移动的步法。在多人对战模式中，此步法对于高速闪避子弹和快速接近对手具有极其深远的意义。

4、插雷：

《战争机器》系列游戏中的手雷与其他射击游戏中的手雷最大不同之处就在于“插雷”这个概念的引入，装备手雷时只要玩家按下近战攻击的B键就可以将手雷插在敌人的身上，或者任何你能够触碰到的地面和墙体上。插在敌人身上的手雷稍后会自动引爆，而插在墙体上的则会在目标靠近时自动识别引爆，玩家最多只能同时在一张地图上插两颗手雷，只有当其中一颗爆炸了之后，才可以再插下一颗。如果硬插第三颗手雷的话，那么第一颗插雷就会自动引爆，以此推类。

Gears Of War 3 勋章以及称号

《战争机器3》中的勋章以及称号系统可不只是闪亮的装饰品，勋章象征着玩家在战场上锁赢得的荣誉，代表玩家在一场场战役中的优秀表现。当然，种类繁多的勋章也大大增加了《战争机器3》这款大作的耐玩度和对玩家的粘性。几乎所有勋章都有4个基于难度的成就等级：分别为铜质、银质、金质以及黑甲勋章。每解除一个勋章的锁定，玩家就会被赋予一个称号，而你在Xbox LIVE上的所有队友与对手在赛前大厅都能看得到你所佩戴的勋章和称号。、

玩家可前往主选单选择“状态和奖励”，然后按下RB键来选择至“勋章”标签，然后就可以从已解除锁定的勋章中选取自己想要配戴的物品了，然后按下A键即可完成佩戴，再按一次A键来就可以来选取称号。

Gears Of War 3

成就列表

解释	分值
马可斯，是你父亲（Marcus, It's Your Father）	5
序章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
全身都是萤光虫子的肉汁（Swimmin' in Glowie Gravy）	10
第一关第二章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
这回可是找到金矿啦，孩子！（We Struck Gold, Son!）	10
第一关第三章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
我的地盘！美洲豹队的地盘！（My Turf! Cougars Territory!）	10
第一关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
从科学角度来说嘛...（Putting it Scientifically…）	10
第一关第六章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
好，我们现在去找霍夫曼（Okay, Now We Find Hoffman）	10
第二关第一章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
海盗来啦！（Oh Yeah, It's Pirate Time）	10
第二关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
感谢您搭乘气球航空（Thanks For Flying GasBag Airways）	10
第二关第七章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
铁砧门基地的终极手段（Anvil Gate's Last Resort）	10
第三关第一章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
够刺激吗？（Was it Good For You?）	10
第三关第二章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
毁了你的优良驾驶记录（Lost Your Good Driver Discount）	10
第三关第三章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
末日兄弟情（Brothers to the End）	10
第三关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
可以处理吗？（Think You Can Handle That?）	10
第四关第三章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
巴德最爱的玩具（Baird's Favorite Kind of Toy）	10
第四关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
欢迎来到秘密基地（Welcome To -redacted-）	10
第四关第六章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
快看，马上就出现大太阳了。（Look at That, Instant Summer.）	10
第五关第二章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
好。要有信心。关掉了（Ok. Faith. Yeah. Got It.）	10
第五关第五章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
你死了！不要让我再看到你爬起来！（You're Dead! Now Stay Dead!）	10
第五关第六章剧情获得（标准或过关挑战赛）.	
准备好进行更多战役（Ready for More）	50
简单或一般难度完成所有战役关卡(标准或过关挑战赛).	
Ain't My First Rodeo	50
困难难度完成所有战役关卡（标准或过关挑战赛）.	
这简直太疯狂了（That's Just Crazy）	75
疯狂难度完成所有战役关卡（标准或过关挑战赛）.	
收集迷（Collector）	5
获取5个战役收集品 (不限难度，标准或过关挑战赛).	
恋物狂（Pack Rat）	10
获取20个战役收集品 (不限难度，标准或过关挑战赛).	
囤积狂（Hoarder）	15
获取全部42个战役收集品 (不限难度，标准或过关挑战赛).	
怀念阵亡将士（Remember the Fallen）	15
在战役关卡中收集全部15块 COG 狗牌 (不限难度，标准或过关挑战赛).	
铁哥儿们（My Fellow Gears）	50
合作完成所有战役 (不限难度，标准或过关挑战赛).	
我们几个，快乐的几个人呀...(We Few, We Happy Few...)	50
4人合作完成所有战役 (不限难度，标准或过关挑战赛).	
等级5（Level 5）	5
到达等级5.	
等级10（Level 10）	10
到达等级10.	
等级 15（Level 15）	15
到达等级15.	
等级25（Level 25）	25
到达等级 25.	
等级 50（Level 50）	50
到达等级 50.	
法官，陪审团，侩子手（Judge, Jury and Executioner）	10
不限模式，以所有可行的处决方法，分别杀死一名敌人	
兽族的复仇（Wreaking Locust Vengence）	10
不限难度，在杀戮战场模式中，扮演所有兽族怪兽，分别杀死一名敌人	
战备防御高手（Enriched and Fortified）	10
不限难度和地图，在持久战模式完成50波攻击	
抢刀，抢枪，抢子弹！（It's All About the Loot!）	25
获得掠夺女神铜质勋章	
队友救星（All for One, One for All）	10
获得强制倍数铜质勋章	
第一把交椅（First Among Equals）	25
获得第一名银质勋章	
获奖战术（Award Winning Tactics）	25
获得至少一块 黑甲勋章.	
不同凡响3.0（Seriously 3.0）	100
到达等级 100 并获得所有黑甲勋章.	
欢迎参加对战（Welcome to Versus）	10
在团队生死战中杀死10人 (标准或简单).	
对战游戏爱好者（The Versus Sampler Platter）	10
全部六种对战游戏模式中，各完成一场配对游戏 (标准或简单).	
欢迎参加持久战模式（Welcome to Horde Mode）	10
不限难度和地图在持久战模式中的前10波攻击存活下来	
欢迎参加杀戮战场模式（Welcome to Beast Mode）	10
不限难度和地图在杀戮战场模式中的全部12波攻击存活下来	
欢迎参加过关挑战模式（Welcome to Arcade Mode）	10
不限难度，在合作模式完成5个过关挑战赛战役章节	
欢迎来到大联盟（Welcome to the Big Leagues）	10
在多人简单对战游戏里展示你的技巧。	
等等，现在几点了？（Wait, What Time is it?）	10
在多人对战游戏中获得最高连续配对加分（标准或简单）	
萤光病毒（Lambency）	50
不限模式，在多人对战游戏中处决Epic员工或已经感染萤光病毒的人。	
社交名流（Socialite）	70
获得战争支持者黑甲勋章	
秘密成就：	
尊重死者（Respect for the Dead）	5
你对亡者的尊重让你获得了葛里芬库藏的特殊武器	

秘密成就解法：在第四章的第一关，由于之前受到过黎明之锤的袭击，所以这里有很多人形灰烬，此时马库斯会说一句类似于“不要去碰那些人形灰烬，以免打扰死者”的台词。如果玩家照做没有在路上碰到过任何人形灰烬的话，那么当小队来到营地内部的时候，请注意右边有一个铁栏杆门，门内有一个女人，玩家接近后门就会向你打开，门开了以后就能拿到这个成就了。但如果玩家之前有碰到过人形灰烬的话，门内的女人会把玩家骂走。我想，出于好奇心作祟，可能很多玩家第一次玩这关的时候都会碰到过人形灰烬吧。

还有很多剧情谜团有待Epic Games为我们解开。

06年11月~11年11月

——回首PlayStation3五年的奋斗发展历程

PS3诞生于2006年的光棍节，也就是11月11日，这个日子对于日本人来说没什么意义，因为它是国内单身男女们自己定的节日。然而PS3恰巧在这个日子发售却正好符合给无聊的单身男女找个玩伴的需求。转眼5年过去了，PS3经历了由低迷到复兴的过程，其间发生了很多事情，相比之前的PS和PS2来说，PS3遭遇的坎坷特别多，但就在很多人都开始不看好它的时候，PS3并没有真的一蹶不振，反而慢慢依靠自身的实力在赢回玩家的口碑。很多中国的玩家对于索尼的主机有着非常深厚的感情，小编虽然不偏向任何一方，但觉得在这一代的主机当中，惟有PS3特别有话题性，于是在它5岁生日之际，决定以此文纪念这5年来的点滴历程。

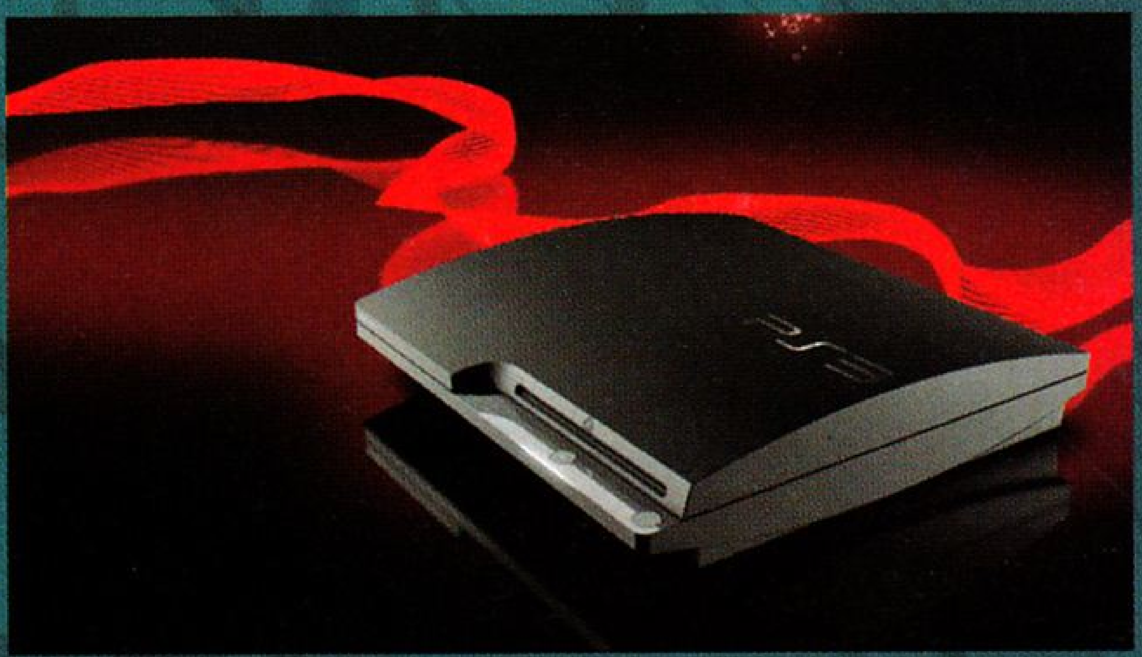
不能遗忘的功臣——久多良木健

说到PlayStation系列，那就不能不先提到一个人，那就是被称为PS之父的“久多良木健”。久多良木健1975年进入索尼公司，于80年代后期进行液晶电视与数码相机的研发工作。这时索尼正在与任天堂进行新主机的合作开发计划，结果由于任天堂单方面的原因，该计划被中止，而索尼已经投入了大量人力和资金，就在此危难时刻，久多良木健挺身而出，为索尼在电子游戏领域里开拓出了一条新路。1993年，索尼电子娱乐公司成立，久多良木健任总经理，他决定独自进行新主机的研发计划，凭借自己丰富的电子技术知识以及与任天堂合作的经验，亲自设计并开发出了PlayStation游戏主机。

随后的5年中，任天堂和世嘉在家用游戏机市场的地位大幅度下滑，成功攻陷这块庞大市场的，恰恰就是当初他们并不在意的索尼与PlayStation游戏机。即便索尼当时已经取得了不小的成功，但当时有评论认为索尼本身就是世界第一流的电子产品厂商，其实力自然雄厚，这只不过是偶然的成功罢了。随后久多良木健在2000年3月，以PlayStation 2主机的发售堵住了这些人的嘴。凭借PS系列主机，久多良木健在家用游戏领域里确立了其不可动摇的重要地位。美国互动艺术与科学学会约瑟夫·奥林曾评价他说：“久多良木健的创新精神和商业智慧，为互动娱乐产业带来了具有里程碑意义的永不停息的前进动力。没有他所开创的PlayStation概念，就没有当今数十亿美元的电视游戏产业。他的功绩为全世界范围内的开发商和发行商树立了新的旗帜。”

功过参半的PS3设计定位

PS3最初于2005年5月的E3电玩展上发表，于2006年11月11日于日本发售，同年11月17



日于美国、香港及台湾上市，2007年3月23日于欧洲和大洋洲推出。刚推出时分别是20GB和60GB两种款式，而20GB的款式并未于欧洲和大洋洲发行。PS3除了基础性能大幅提升之外，与前代主机的最大差异之一，是提供了称为“PlayStation Network”的整合网络游戏服务，并且提供“PlayStation Store”业务，PS3玩家可以通过PSN在PS Store内购买以往的PlayStation游戏，或下载PS3游戏的相关数据、试玩版及限定游戏内容等等，与索尼之前由各家游戏厂商各自提供在线服务的政策不同。此外，其他的主要特色包括强大的多媒体兼容功能、与PSP的链接能力，以及使用高品质蓝光光盘作为主要的储存媒体，PS3同时也是市场上

第一款支持Blu-Ray 2.0的蓝光播放器。PS3主要的卖点是提供一个家庭多媒体平台，带领玩家进入蓝光光盘及高品质影音时代。以BD-ROM作为光驱的主要规格，通过HDMI端口提供播放高品质画面及杜比音响，而且也能够向下兼容CD-ROM及DVD-ROM。

PS3的这些设计在今天已经显示出了无与伦比的优势，因为它符合了今天人们日益提高的家庭娱乐需求，特别是蓝光和3D电影的支持等等。然而PS3诞生于5年之前，它的这些设计在5年之后依然流行，于是就导致了当初设计成本过高，售价也高的局面。久多良木健的眼光很长远，但过高地估计了PS品牌的号召力，在高定价面前，人们往往不会为了几年后的便利而先期投资。

富不过三代？——健叔引退

自从久多良木健一手打造了PlayStation系列的金字招牌之后，玩家们普遍认为索尼游戏业前景一片大好，但在经历连续多年的巨大成功后，SCE在次世代主机PS3推出时却遭

遇了前所未有的巨大危机。BD光驱关键部件量产困难导致PS3产能严重不足，售价过高又缺乏相应的游戏软件支持，导致玩家购买欲望持续低迷。而就在这个危机时刻，任天堂的新一代主机Wii开始爆发出惊人的实力，凭借成功的定位迅速抢占了市场。在上市已经一年多的Xbox360和后来居上的Wii的双重夹击下，PS3面临着空前的挑战。

从最初PS3定价失误到《最终幻想13》等独占游戏大作的流失，公司都被归罪于久多良木健的行事不力，甚至索尼集团的首席执行官斯丁格也公开指责久多良木健独断专行难以合作。而这一切的一切似乎也都暗示着久多良木健在SCE的地位开始动摇，与PS3所遭遇的困境一样面临着巨大的挑战。直到平井一夫被宣布接手SCE首席执行官一职，实质上标志着久多良木健在SCE的大势已去。2007年6月，索尼官方网站上由索尼公司和索尼电脑娱乐公司联合发布：“从6月19日起久多良木健将正式退休，不再担任SCEI总裁、主席和集团CEO的职务。此后他将不再担任任何管理职务，只保留名誉主席一职。原职位由平井一夫接任。”之后的一段时间，PSP和PS3在日本的销售确实有明显的改善，和久多良木健强硬的态度相比，平井一夫的相对随和的确更能赢得玩家的好感。

遵循市场需求的诸多改良

PS3发售后大多数玩家反映PS3体积过大，放在家里很占空间，都希望索尼能尽早推出体积缩小的改良版。于是索尼在2009年9月1日发布了轻薄版PS3 slim，除了体积缩小外，PS3 slim最大的改善便是极大的降低

了“死亡黄灯”的出现。（“死亡黄灯”是指PS3内部硬件过热导致变形的情况，一旦发生了死亡黄灯，便预示着PS3即将报废。症状为开机时指示灯会变成黄色，征兆一般是突然死机，重启之后就会看见黄灯了。）机器外壳上的LOGO改为类似PS2及PSP的LOGO，内部电路板及外形全都进行尺寸缩减，并新增对Dolby True HD/DTS-HD MA位元串流输出及HDMI CEC规格BRAVIA Sync的支持，取消对加装其他操作系统的支持。

在外观上，PS3 slim将原触摸感应式电源键及光盘退出键改为实体按键，原厚版机的钢琴烤漆也改为磨砂工艺，耗能减少34%、体积减少32%，在售价上也大幅下调售价至299美元。而自从任天堂的Wii推出了大量颇受好评的体感游戏后，索尼也在2010年9月15日发售了体感游戏控制器PS Move，尽管随后任天堂的高层在公开的演讲上暗指索尼这一行为明显是剽窃，而PS Move的设计者Rick Marks则表示，索尼研发体感控制技术已有10年，在过去那么多年里，尝试了3D摄像头、超声

PS3大事年表

2001年3月9日，索尼电脑娱乐（SCE）、IBM、东芝三社达成共识，决定共同开发能配合宽带世代的超并列处理器。

2002年4月1日，IBM、索尼、东芝宣布共同开发最新半导体制造处理器技术。

2004年9月21日，索尼电脑娱乐宣布次世代游戏机将采用“蓝光光盘”作光盘格式。

2004年12月7日，索尼电脑娱乐与NVIDIA宣布共同开发次世代游戏机用图像处理器。

2005年

2月8日，IBM、索尼、东芝三社共同开发的“Cell”中央处理器架构发表。

3月30日，索尼电脑娱乐宣布次世代游戏机将采用东芝所开发的512Mb XDR内存。

5月17日，PlayStation 3正式命名，当时预定2006年春季全球发售。

2006年

3月15日，由于蓝光光盘规格未定与HDMI内容制定进度延迟，索尼电脑娱乐宣布PlayStation3延期至同年11月于日本、欧洲及北美地区同时上市。

8月30日，PlayStation 3官方网站开张。

9月6日，由于“蓝光光盘”的关键蓝光二极管组件产量未达理想标准，索尼电脑娱乐宣布PlayStation3在欧洲的上市日期推延至2007年3月。同时修正日本地区首发出货量为10万台，预计11月11日上市。北美地区首发出货量为40万台，预计11月17日上市。

11月1日，香港索尼电脑娱乐宣布PlayStation 3在香港及台湾将于2006年11月17日与美国同步上市。

11月11日，PlayStation3率先在日本全国发售，在Bic Camera东京旗舰店举行首卖会，第一批游戏机被抢购一空。

11月17日，PlayStation3在美国、香港及台湾发售。香港索尼电脑娱乐分别在香港九龙尖沙咀及台湾台北西门町“Sony Digital Square”举行首卖会，两地首卖会中，香港200的台以及台湾300的台皆于会场销售一空。

12月31日， PlayStation 3于日本销售量达46万台。

2007年

1月8日，索尼电脑娱乐在“国际消费电子展”中表示PlayStation3自2006年11月上市以来，已在全球销售超过一百万部，比预期更快达成目标。

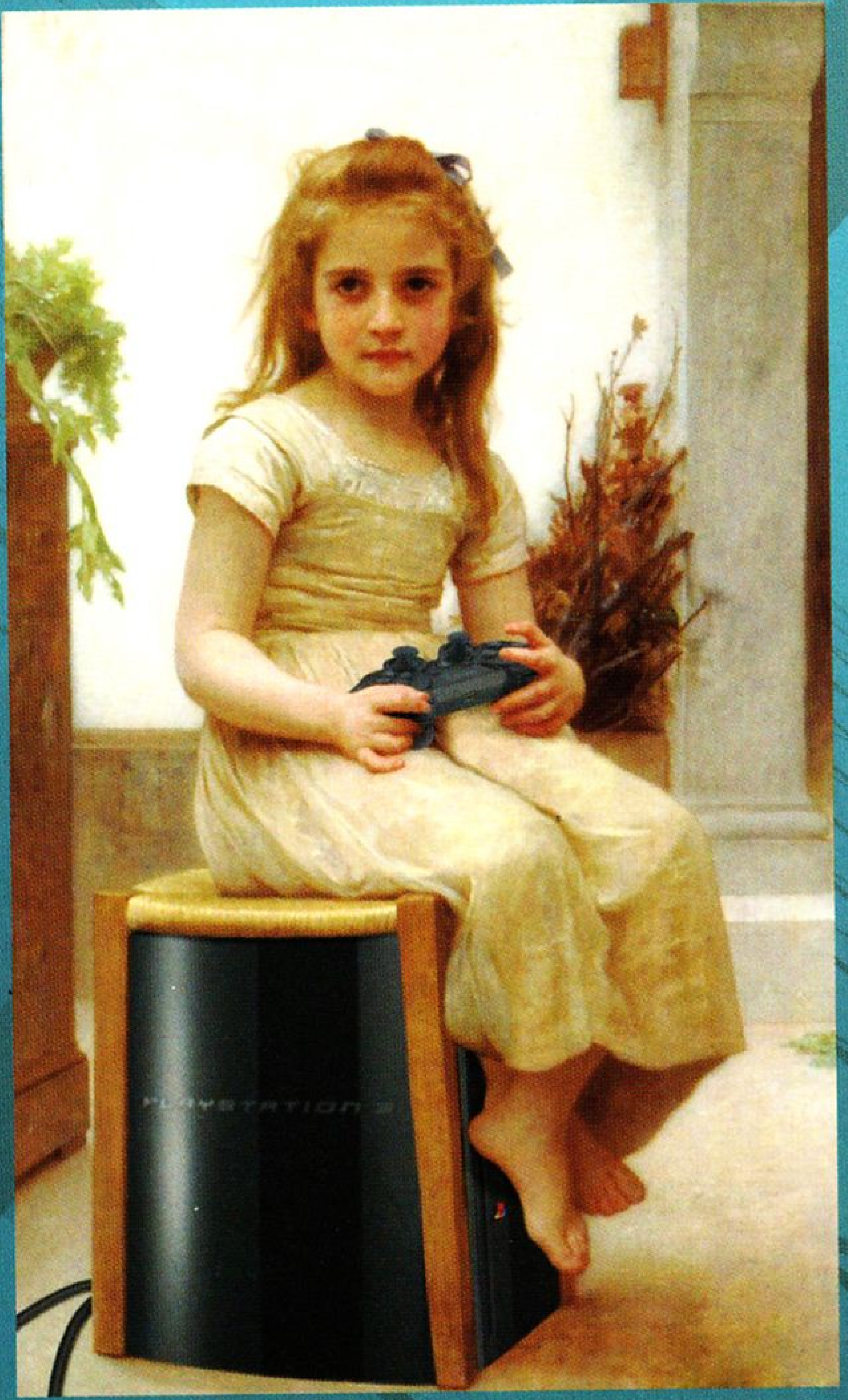
3月8日，PlayStation3专用网上社交平台“PlayStation Home”正式发表。

3月23日，PlayStation3于欧洲、中东、非洲及澳洲发售。

4月12日，宣布北美将会停止生产20 GB版本的PlayStation 3。

5月16日，PlayStation 3全球出货量达550万台。

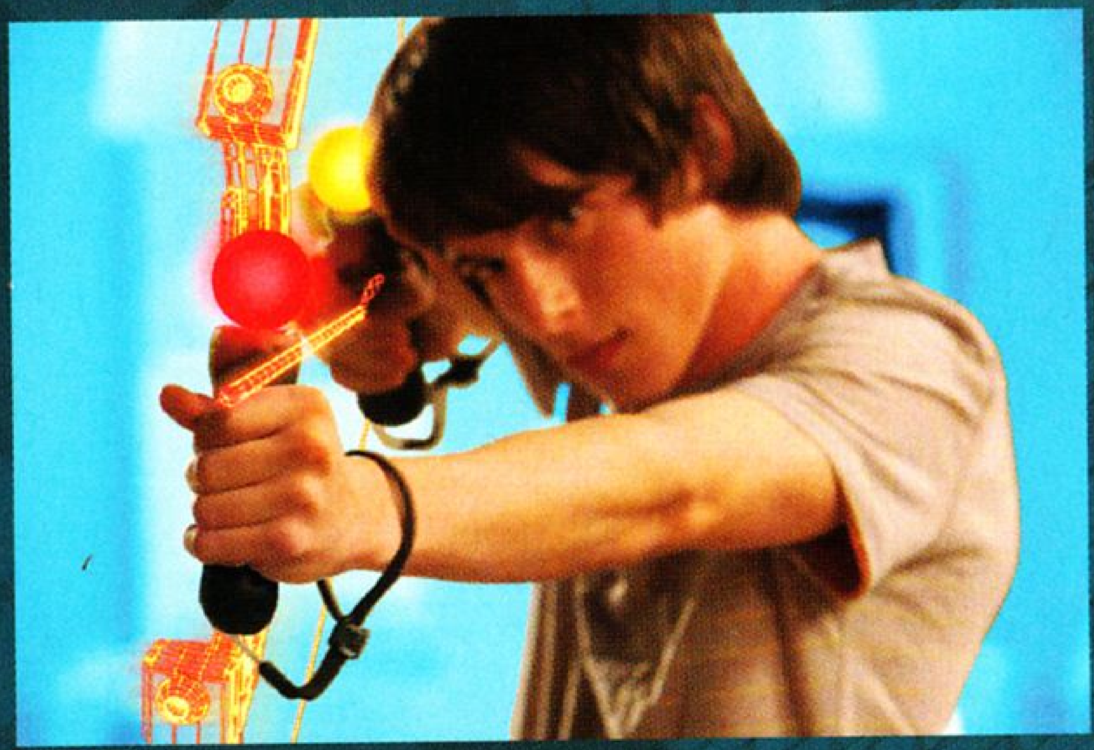
6月16日，PlayStation 3于韩国发售，80 GB



波和电磁感应等各种技术，最后还是认为目前的MOVE所使用的技术最为合适。PS MOVE需要与PS EYE摄像头配合使用，摄像头通过手柄顶部的发光圆球确定其在三维空间中的位置。所以尽管使用的技术大体相似，但索尼还是进行了部分改良，在灵敏度和感应方式上进行了革新。

从第一到第三 总体销量欠佳

在PS3发售初期，一些著名的游戏制作人并不看好PS3的前景，而PS3的销量也的确不及以往，家用机占有量第一的位置拱手让给了任天堂的Wii，同时到现在为止也仍旧没有超过微软的Xbox360，以下让我们看看PS3的大致销售情况。



2006年11月11日，PS3在日本率先发售，根据相关统计，发售后24小时内在日本仅卖出了81693台。接着11月17日于美国、香港和台湾推出，但销量依然不佳。销量不好的原因不仅仅是价格偏高，PS3主机最初的出货量不足也导致某些地方的玩家想买却买不到，例如在美国发售期间就发生了相关的暴力事件，其中包括了枪击、抢劫以及60名顾客为了仅有10部的PS3斗殴等事件。2007年3月23日，PS3在欧洲、澳洲、中东地区、非洲与及新西兰推出，发售后的两天内，在这些地区共销售了约600000部主机。之后PS3相继在亚洲以及世界其他地区发售，但都不温不火，没有造成抢购热潮。

市场调研公司发出报告称，截止到2010年年底，PS3的全球装机量达到4340万部，而比其早一年发售的Xbox360，由于在欧洲和亚洲市场表现不抢眼，装机量为4290万台。不过这个装机量不是实际销量，PS3的销量还是比360略逊一筹，但考虑到PS3晚发售一年，所以追赶的速度还是非常快的。而到本文截稿时的统计数据来看，PS3共计售出5330万台，360共计售出5640万台，两者还是有300多万台的差距，看来本世代家用机的市场保有量正在接近饱和，除非未来有数量众多的大作偏向某一款主机，否则这样的僵持局面就不太容易打破。其实PS3虽然排在第三名，但这决不能算失败，因为5000多万台的普及量已经比较不错了，绝对不像当初的DC、NGC等主机那样，起码现在索尼还是从中盈利了。

反破解防线攻破 索尼惹怒全球黑客

自从2006年年底PS3上市以来，破解就成为了PS3玩家中的敏感话题。在PS3之前还没有一台主机可以保持不破的纪录，然而PS3则在坚守了4年之后终于被黑客攻破。

2010年末PS3私有密钥遭黑客破译，这也预示着PS3系统彻底告破。破解PS3私有密钥的是fail0verflow团队，此前Wii的破解也是由他们完成的。随后，因破解iPhone而闻名的"神奇小子"——Geohot很快在自己的网站上公布了PS3破解密钥，一时间"电子狗"在玩家群中流行起来。索尼在这样的情况下也终于忍不住了，大范围向黑客出手，而首先中招的自然是"神奇小子"。不过最终双方也终于达成了和解，根据和解协议，George Hotz被终身禁止涉足索尼产品的技术保护措施，禁止参与或协助类似活动，禁止以任何方式发放或分享不正当或未授权的索尼产品信息。若有违反，每项违约行为收取一万美元罚金，总额可累计至25万美元。

事情并未就此结束，据称原告及被告均对这份和解协议表示"满意"。但随后George Hotz在其博客中声称他要抵制索尼的一切产品，并鼓励大家也不要买，已经买了的要去退货，而他要继续战斗下去……当然被查出的不只他一人，还有著名的Graf Chokolo，如果索尼查出在破解者Graf Chokolo家里有任何侵权的相关违法物品，那么Graf Chokolo将会被判

版本定价为518000韩元。

7月9日，宣布将PlayStation 3的60 GB版本在北美减价100美元，新售价为499美元，新型号80 GB版本PlayStation 3将会全面取代旧有60 GB型号。

7月15日，PlayStation3于日本销售量突破一百万台。

9月15日，日经新闻报道索尼集团将会退出PlayStation 3的中央处理器"Cell"生产，以一千亿日元把半导体生产机器卖给共同参与开发的东芝。随后索尼集团发表新闻稿表示还没有具体的决定。

9月20日，推出"Dual Shock 3"手柄，结合六轴感应及震动功能，预定于11月在日本率先推出，其他地区预定为2008年春季。同时，PlayStation3专用网上社交平台"PlayStation Home"将会延期至2008年第一季推出。

10月5日，宣布于欧洲推出40 GB版本的PlayStation3，预定于10月下旬发售。

10月9日，宣布于日本及亚洲推出40 GB版本的PlayStation3，定于11月11日发售，售价为39980日元，主机的颜色除了钢琴黑之外，还提供了新的陶瓷白颜色。同时还宣布 "Dual Shock 3"于同日也会作独立发售，售价为5500日元。

10月18日，索尼集团在官方网站刊登了由东芝、索尼集团与将合资成立PlayStation3 "Cell / B.E."处理器与"RSX"绘图芯片生产新公司的新闻，并将把位于九州长崎的半导体生产设备出售给东芝；而东芝将会继续供应"CELL"给PlayStation 3。

10月25日，截至2007年9月底，PlayStation3全球销量达559万台。

11月27日，亚洲分部（SCE Asia）宣布成立台湾索尼电脑娱乐（SCET）。

2008年

1月7日，宣布于2007年圣诞假期五星期之内，售出120万台PlayStation3。

1月8日，于"国际消费电子展"（CES）中宣布，将会推出利用PlayStation3拷贝蓝光光盘影片并传输给PSP的功能，使用者通过这种方式就可以享受便携式的高清电影。

1月10日，日本索尼电脑娱乐宣布20 GB及60 GB版本的PlayStation 3在日本停止生产。

2009年

1月16日，Google宣布推出旗下"YouTube"网站的电视最佳化版本"YouTube for Television"。可用PS3的网络浏览器链接，以经过调整最适合PS3的操作方式浏览YouTube网站。

1月29日，索尼公布2008年第三季全世界PlayStation3销售数量为446万部（与去年同期相比减少了9%）。9月1日，轻薄版PlayStation 3——PS3 slim于全球发售。

2010年

3月1日，发生了自PS3发售以来最大规模的死机事件，以CECH-20xxA、CECH-20xxB之前等型号的旧型机在开机后会自动将时间调整为UTC时间1999年12月31日，且无法登录

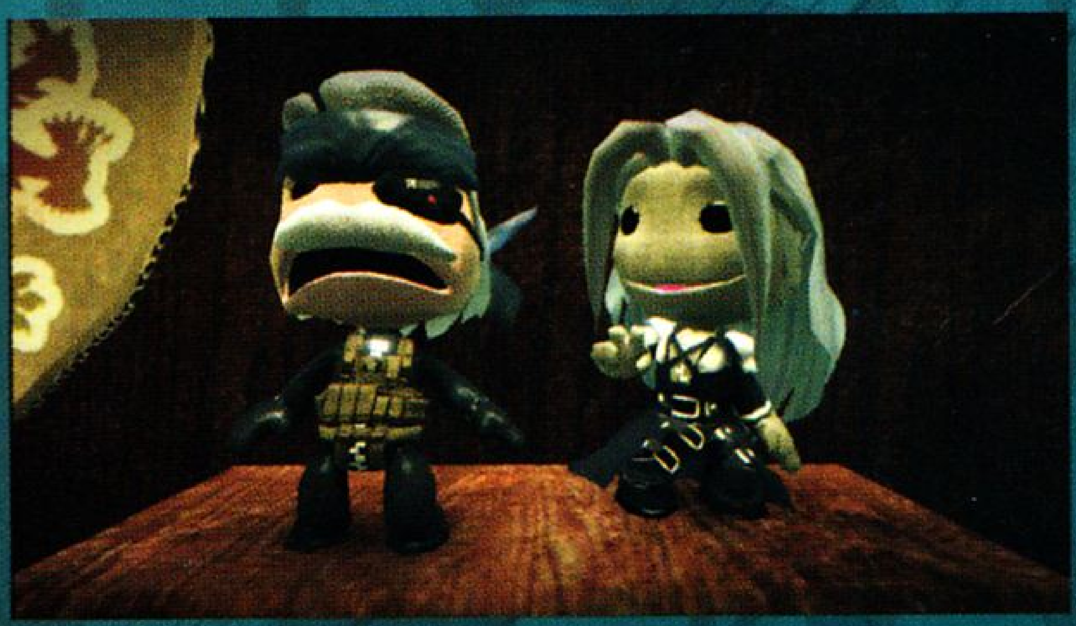
入狱，并且会被罚款100万英镑。索尼对PS3黑客的打压在一定程度上遏制了破解的进程，但同时也惹怒了全世界的黑客们，最后索尼还是难以抵挡如潮水一般的破解攻势，现在也只能任由他们为所欲为了。

黑客的报复行动 PSN资料泄露

2011年4月21日中午12:00，提供PS3与PSP网络联机与数字内容下载的PlayStation

Network因不明原因导致服务全面中断，所有玩家皆无法登入PSN使用相关服务。SCE方面当即表示已着手进行调查与复原工作，不过SCE后续又表示有可能需要花费一整天或是两天的时间才能让PSN完全恢复正常运作。

4月25日，SCE发表声明称PSN于日前遭受外部入侵影响，为了深入调查与提供稳定安全的服务，因此自4月21日起主动关闭暂停服务。目前SCE正日以继夜地赶工希望能让PSN早日重新开启，其中涉及重建系统重建与强化网络基础建设。虽然过程需要耗费相当长



的时间，不过SCE认为这对于提供更安全的系统来说，是值得且必要的。

同时SCE感谢玩家这些日子的耐心等

待，并希望玩家能多些耐心让他们完成整个维护工作。后续有进一步消息时，会通过PlayStation官方博客或各地区官方网站第一时间公布给玩家知道。在这期间，虽然所有玩家都无法登入PSN进行游戏联机或进入PlayStation Store下载追加内容，不过游戏与系统软件更新等无须登入的服务还不受影响。

5月1日下午2:00，索尼在日本东京本公司会议场举办了PlayStation Network遭受非法入侵与用户个人资料被盗相关事件的说明会，由索尼执行副总裁兼SCE总裁平井一夫等高层代表公开向大众谢罪，并说明了事件调查结果与应对措施。直到7月份，全球的PSN才都恢复了正常运营，索尼为此付出了惨重的代价。

日本地震海啸 索尼意外灾难

2011年3月11日，日本发生的里氏9级地震引发海啸。东京有强烈震感，仙台大部分地区已被海啸淹没，导致日本许多地区生产设施遭到破坏和大范围停电，包括索尼在内的许多日本公司纷纷关闭了各地的生产厂商。索尼发言人Yasuhiro Okada随后表示，公司已经关闭了日本东北部的6家生产厂，并且正在对地震导致的大范围停电和生产设施破坏的影响进行评估。索尼关闭的6家生产厂主要生产蓝光光盘、磁头和电池等产品。日本地震引发的大海啸已经确认冲走了12万台PS3，这也使索尼一度损失惨重。

PlayStation Network，执行支持奖杯系统的游戏时会出现8001050F的错误码并跳出游戏，接着储存在该主机内的存档和奖杯会消失，也无法执行任何由PlayStation Network购入的游戏。已确认为该类机型内的时间计算功能发生错误，误将2010年判定为闰年，因此出现2010年2月29日的日期，导致系统发生混乱。

3月2日，官方证实在UTC时间2010年3月2日，此时间错置问题会自动恢复，许多玩家抱怨因系统错误造成的奖杯和存档损毁却无法修复，而官方并没有发表任何补偿或补救的方案。

8月，第一款利用PS3内部漏洞开发出来的破解装置PS Jail break出现，从此结束了PS3不破金身的神话。自此，本世代三大主机全部告破。玩家可以利用此破解装置安装备份未授权的游戏，也可以在PS3进行自制软件的开发。

2011年

3月11日，日本发生的里氏9级地震并引发海啸。索尼关闭了日本东北部的6家生产厂，12万台PS3被水冲走，索尼损失惨重。

4月21日，PlayStation Network因不明原因导致服务全面中断，所有玩家皆无法登入PSN使用相关服务，索尼当即表示正在调查原因，争取尽快恢复服务。

5月1日，索尼在日本东京本公司会议场举办了说明会，执行副总裁兼SCE总裁平井一夫等高层代表公开向大众谢罪，并说明了PSN事件调查结果与应对措施。

5月15日，索尼阶段性开放美国与欧洲地区部分PlayStation Network与Qriocity服务，日本与亚洲地区则还未开放，索尼目标是5月内开放所有PSN与Qriocity服务。

6月3日，索尼全面开放除了日本、香港、韩国三地以外所有地区的PlayStation Network服务以及部分产品的“Music Unlimitedpowered by Qriocity”服务。关于日本、香港、韩国PSN服务全面开放以及其余Qriocity服务重新开放的时间，将另行公布。

6月20日，索尼推出CECH-3000B系列新型号PS3主机，继承CECH-2500B系列原有型号的基本规格与功能，耗电量与重量进一步减少，并应著作权保护技术AACS规范，新增BD影片播放时的高分辨率画面输出限制。

6月29日，索尼发表集团高层干部人事异动，现任SCE总裁兼执行长平井一夫将卸下现任职务，转任SCE主席，原职务空缺将由现任欧洲索尼计算机娱乐（SCEE）总裁、执行长兼共同营运长安德鲁 · 豪斯（Andrew House）接任，自9月1日起生效。SCE同时发表现任SCE主席佐藤明将于8月31日退休，被誉为PlayStation之父的SCE名誉主席久多良木健则已于6月28日卸下名誉主席职务，不过会继续担任SCE资深技术顾问。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

9.22-10.6

主任 宇多田

在瞬白了两个《战神》之后，小熊最近主要玩的游戏有：《生化危机 重生精选集》、《ICO+汪达与巨像》、《356猛将传》以及《WE2012》，游戏多时间少成了这段时间我面临的最大挑战。虽然这次生化很坑爹，但凭借着对这款游戏的爱我还是要将其完美了，话说PRO难度真不是盖的，光是一个1-1就挂了十次，这一圈下来难道真的会像赤银说的那样，死亡数破百么？另外ICO和汪达这次复刻诚意满满，游戏想要白金还是有难度的，相比之下WE就没什么难度了。

科员 蔬菜汁

秋天是收获的季节，十一长假归来以后是周六，周六和周日本来是休息的日子，为什么要上班呢？带着这个困惑迎来了黑色星期一，得了很长时间“星期一不愿意工作”病的我，当然这个星期一也不能例外，而且这次还特别严重，波及到了周二和周三，所以在提笔进行这期评分的时候已经到了周五。很高兴能够在评分日新游戏，但在这之前我一直有一个疑问，为毛周六和周日要上班啊啊啊啊啊！好吧，我们来进入本期的评分时刻。

清洁工 小沛

我胡汉三又回来啦！各位读者想我了没？但我可能只是临时客串，下期继续潜水。鄙人的游戏年龄到目前为止快24年了，两个轮回啊！评论游戏方面却总不敢说权威，因为萝卜白菜各有所爱，我又是个怕被骂的薄脸皮，于是每次有机会评论游戏的时候都尽量做到客观同时又不伤害任何读者的感情。其实这么做人挺累的，倒不如自己怎么想就怎么说，或许大家更能从中了解每款游戏的真实一面，以及我的真实一面。本期评论就秉承这一理念了，大家看看有什么变化吧。

被研究 赤银

最近玩《闪乱神乐》，挺好。3DS的感觉比预想中的好，不过这款游戏通关之后短时间内又没啥游戏玩了，于是让我的3DS购入计划再推迟一两个月吧。《怪物猎人3G》和《SD高达G世纪3D》的限定版都公布了，感觉好土啊。构图都那么简单，自己DIY一下就能搞定的东西还用得着买你的吗？而且那么贵，果然还是省钱买个普通的红色版自己贴个有角三倍速就好了。最近没啥期待的游戏，于是让我来等年底的《NEW LOVE PLUS》、《MH3G》、《SD高达G世纪3D》好了，只差两个月了。

30分

闪乱神乐 少女们的真影

3DS

MMV
2011年9月22日
ACT
1人
17岁以上

本作是以忍者活跃的世界为背景，玩家将在游戏中扮演忍者养成学校「国立半藏学院」中的少女忍者，为了对抗「秘立蛇女子学园」暗中为非作歹的恶徒，而施展各自拿手的忍术展开既绚丽又性感的忍者大战。

推荐人群
喜欢爆衣系统的玩家；
动作游戏爱好者；
怪蜀黍+色老头；
有日版3DS的人

因为赤银要做本作的攻略，所以我的3DS这段时间借给他用了。我也偶尔尝试了一下本作，游戏打斗手感还是不错的，到后期人物等级提升之后更是非常爽快，众多妹子爆衣什么的也是非常养眼，不过游戏只有部分支持3D效果这点让人觉得有些偷懒，而且想要完美本作的话游戏的重复性也使得耐玩度有些降低，还好本作的关卡数量非常对得起玩家。

为毛国家会培育“善忍”？为毛都是女忍者？从爆乳、美少女要素来看，本作的制作方显然醉翁之意不在酒，不过喜欢利用游戏YY一下的宅男们可以大呼过瘾一下了。虽然以出卖色相为卖点，不过本作的操作却十分简单容易上手，而且释放必杀技的时候，心情会变得很舒畅，具体会出现什么让小编心情变得舒畅的画面，就不方便在这里多说了，还需玩家自己体会。

3DS上首款卖肉游戏一定要支持一下，好在游戏手感不错，而且弹性十足……可惜3D功能没能贯穿游戏始终，任天堂明显没长大，关键时刻还是2D伺候，我那个郁闷啊！6个人物不算多，但都很漂亮，加上还不错的3D建模，比原来的《一骑当千》要好很多。另外打斗系统也非常爽快，追加攻击的节奏感很强。场景一般，收集要素凑合，流程不算很长，有一定的耐玩度。

作为一个把本作近乎完美了的人，赤银表示这个游戏挺好玩的。首先人设吸引人，八重老师的画风很是讨人喜欢。声优也不错，各种萌妹子全语音非常给力。剧情虽然稍微有些幼稚，不过这种励志少年向物语怎么看其实也不算腻的。再来说手感，虽然刚开始时需要适应一下节奏，属性级别练上去后连击非常爽，命驱虐人也很霸道。可玩性也不错，至少可以让我通宵攻关已经够了。

31分

ICO+汪达与巨像 高清重制版

PS3

SCE
2011年9月22日
ACT
1人
12岁以上

《ICO》与《汪达与巨像》是由田文人负责制作，广受全球玩家好评的PS2游戏。现在这两款游戏移植到PS3平台，游戏画面提升为更加细致的1080P高分辨率，另外还有更具临场感的7.1声道环绕音效。

推荐人群
上田文人FANS；
玩过原作的人；
喜欢清新风格游戏的玩家；
所有拥有PS3的人

从PS2一路走来的玩家对这两款游戏都有属于自己的回忆，这次重制版也是诚意满满，画面提升很多（别听小沛的），而游戏奖杯设置的也是非常有难度，想要白金游戏不是件容易的事情，差不多当你把白金奖杯拿到手之后这游戏可以挖掘的东西也没什么了，这样的游戏就是我一直称赞的成功作品，不会简单的当做刷奖杯的神作，也不会难的逼着玩家摔手柄。

画面HD化以后就是不一样，与PS2版相比，角色和背景都变得细致了很多。声音部分的7.1ch，让玩家在立体音效的世界中，更能充分融入上田文人团队创造的魅力世界中。在3D立体的表现方面，《ICO》中更强调高低落差，而《旺达与巨像》则强调巨像带来的强大迫力。综上所述，本来就是依靠游戏画面来说话的上田作品，这次在机能的帮助下可谓鸟枪换炮。

我最推崇的游戏就是《汪达与巨像》，但即便是再加上《ICO》我也要给仅仅及格的6分！为啥？就因为这个游戏的重制除了骗钱外毫无诚意。首先，日版限定是俩游戏分开卖，一共要700块！坑傻子呐？！其次，游戏就是纯粹的复刻，画面的提升程度与完全重制根本不能相提并论。如果索尼真把这俩游戏完全重新制作，然后再加一点新要素的话，给10分我绝对非常痛快。

又见高清化重制。内容和原先没有神马差别，不过画面上倒是给力多了。所以说还是要比较，跟《P3HD》一比就不是一个档次的，哦那个是PSP的移植基础不一样？那和《生化危机》两作比吧。感觉多少还是要强一些的，应该不是错觉。对于没玩过PS2版原作的玩家来说买一个绝对不会令你失望的，至于完全重制什么的我觉得不可能，本来就是榨取剩余价值，谁还舍得多掏钱呢？

31分

暗黑之魂

PS3 X360

From Software
2011年9月22日 1人
A·RPG 17岁以上

本作由2009年2月推出《恶魔之魂》原班人马负责制作，继承前作黑暗奇幻风格，是款非常具挑战性的硬派动作类角色扮演游戏。本作还将会推出官方中文版，不过因为某些问题中文版将会在10月中下旬发售。

推荐人群
玩过《恶魔之魂》的人；
喜欢黑暗风的玩家；
动作角色扮演类游戏爱好者；
喜欢官方中文版的玩家

我不赞同别人将这游戏称为黑马，这词用在前作《恶魔之魂》身上还行，本作只能说是续写神话而已，首周日本国内28W的销量足可傲视群雄。不知道为什么这期评分我和小沛总是对立的，但是本作绝对是近期游戏中的神作，另外本作还有官方中文版！如果要说这游戏有什么缺点，那就是BUG还是有些多，希望制作方可以尽快更新游戏减少BUG数量。

利用10种素性制作角色的要素非常吸引人，虽然使用武器和魔法与敌人进行战斗的系统颇为老套，不过可以最多支持4人联线作战这点，让小编们有点小激动。游戏中充满了各种各样的神秘要素，让小编在试玩的时候心中充满了紧张感，对玩家来说加入了不少恐怖和增加玩家冒险心的新奇要素。可以和特定组织结成誓约，很有意思，总的来说觉得临场感十足。

似乎有人评价本作为今年的黑马？不知道是不是我听错了，我咋觉得这游戏不是特别好呢？首先我觉得节奏慢，打起来没什么爽快感，魔法的效果也就那么回事儿。其次是人物外观的设计没啥新意，扔到别的游戏里完全就是路人甲。不过游戏的场景设计还不错，大概这也是我个人的偏好，总喜欢什么城堡啊，和一些有年代沧桑感的建筑。对了，本作的视角我觉得不太爽。

没觉得这个游戏哪里好，或许是不对我的胃口吧。前作我没接触过，什么欧美啊硬派啊，在我的字典里都是没有索引的单词。游戏看着还可以，但是实际玩起来果然还是没有吸引我玩下去的要素存在。对于一个不够传统的日式玩家来说，神马绚丽的魔法啊，砍怪刷装备啊，联机组队作战啊什么的都不及一个美丽的人设，一声好听的嗓音能勾起我内心的涟漪。于是这游戏我不感兴驱。

29分

真.三国无双6 猛将传

PS3

KOEI TECMO
2011年9月29日 1~2人
ACT 12岁以上

本作是以今年3月推出的《真 三国无双6》为基础制作的扩充资料片，游戏中追加收录了新模式、新武将、新服装、新武器、新系统等丰富要素，另外本作还可以与《真 三国无双6》本传连动开启更多游戏内容。

推荐人群
无双系列FANS；
动作游戏爱好者；
砍草控；
玩过前作的人

对于真三系列来说猛将传是必不可少的东西，但这次也来的太快了，距离本传仅仅只有半年时间。新增人物也只有可怜的三位，而且这三位都还是魏国角色，所以本作也被玩家戏称为356魏将传……不过话说回来356新增的人物可不是一两个的事，平均一下心里也就平衡了许多，加上356本身就是一款不可多得的无双游戏，所以这猛将传绝不会差的。

追加的新要素有很多，3个角色和6种武器、新的挑战模式、武器和动作变得更加多彩轻快，在高难度可以入手的秘藏武器也为本作的收藏要素增添了不少别样风采。本作的武将育成要素变得更加充实，而且可以培养相当压倒数量的武将，这点让小编颇感意外。剧本模式中，为了居城的繁荣，玩家要做的有很多，比以往的系统更加立体化和具现化，这点倒十分有趣。

6代的猛将传是我今年比较关注的作品之一，本作的手感没必要说了，和6代一样，新加的人物就那么回事，没什么特别喜欢的。模式之类的没有出乎我的意料之外，那些经典的剧情战役能够补充进来算是弥补了6代的遗憾。我觉得要是把这俩游戏合二为一该多好，简直就是史上最完美的《真三国无双》！另外扯一句，《大蛇无双2》公布的真不是时候，马上就把注意力给拐跑了。

这次的猛将传感觉好坑爹啊。感觉和本传的差别就不是很大，现在的猛将传似乎已经沦落为例行公事了。新人物还是感觉有点少，挑战模式、高级武器、自定义武将都是国际管理。倒是新武器类型让人眼前一亮，可是仔细看了一下发现朴刀什么的真的算新武器吗？龙枪什么的和原来的枪区别真的就那么大吗？果然还是坑爹。要我说怎么也要每人加一种新必杀或是加上个人传才算够量。

29分

胜利十一人2012

PS3 X360

KONAMI
2011年10月6日 多人
SPG 全年龄

每年的这个时候KONAMI都会推出最新的《胜利十一人》，而今年已经是次时代主机上的第五作了，本次游戏可以利用右摇杆控制场上无球队员的移动，从而制造更多的机会，另外本作依旧会同步发售官方中文版。

推荐人群
铁杆球迷；
WE系列死忠；
梦想成为球星的草根；
想知道男人为什么对此着迷的女人……

一年一度的WE盛宴又来了，本作最大的卖点就是控制无球队员的跑动，不过一心两用这玩意儿还是比较有难度的，当然熟悉了之后可以打出很多精彩的配合。新增加的“Club Boss”模式也很有玩头。另外阔别已久的训练挑战模式又回来了，虽然这方面连个奖杯都没有……说到奖杯，本作变动很大，耗时间的奖杯变少，但想要白金还是需要一些时间的。

虽然一直以来不是很喜欢运动游戏，不过为了这次试玩和评分栏目能够顺利进行，还是强忍着进行了试玩。本作球员在接传球时明显比以前有不少提高，流畅了不少，盘带奔跑时候的动作也比以前合理不少，在突破对方防守时，盘带变相也轻松了很多。玩家方面暂时是这样，AI也强化了不少，小编虽然只玩了一下下，不过真的产生了“很好玩哎”的心情。（此人说谎）

这一代好难适应啊！非控球人员的跑位绝对是我的软肋，碰上熟练一点儿的踢我个8比0跟玩儿一样！《胜利十一人》的进化脚步应该稍微慢一点，因为太跟《FIFA》较劲的话有时候容易欠考虑。也可能是我的足球技术太差，反正我觉得这个系列越来越专业了，就是做给系列的fans们玩的，一般人想要接触一下的话，光学习操作、学习系统等等就要费很大力气，简化点不好么？

其实，我真的看不出每年一作都有什么差别的呢。除了球员转会情报啊啥的，其他系统啊操作什么的根本都不是我们这些门外汉所能够企及的。当年FC的《热血足球》和现在的《胜利十一人》我感觉除了操作复杂了，画面高清了，此外完全没有什么积极的变化呢。只有原本简单快餐的乐趣，现在变得更为繁琐了而已。当然还有一点一直都没变，那就是会玩的永远欺负不会玩的。

研究中心公告

最近自己研究最多的游戏还是HD版的《生化危机4》，虽然这游戏所有平台加在一起小熊我已经玩过几十周目了，但是再次游玩依旧是乐趣多多。这次佣兵模式变得更简单了一些，敌人刷新快弹药也很充足，打出高分并不是什么难事，但这只是针对动作游戏比较上手的人，小沛前几天还和我抱怨用里昂打水世界，撑不过几秒就挂了，这让我等挑战几十万高分的人情何以堪啊……（其实我是在炫耀自己的游戏水平哦）

盯着手中的《WE2012》此刻我是泪流满面，为什么编辑部没有一个喜欢玩体育类游戏的人呢？我的足球！我的篮球！我的橄榄球……不是说现在男人就是“车、枪、球”吗？天天和CPU对战我都要抓狂了，网战要是不卡还好，卡起来可真的是很郁闷的事情，我好怀念读书的时候和朋友天天切磋几场WE的日子，那时候我们也不是为了练什么技术，就是纯粹因为玩的开心，这样往往更能打出一场赏心悦目的比赛，不过现在我们都工作了，聚在一起的时间少的让人惊讶，这个时候才想起之前自己一直会听到的一句话：读书是多好的一件事情啊！

评分细则：

40满分——能研究我们的患者
36–39分——完全康复的患者
32–35分——轻度康复中患者
28–31分——轻度抑郁型患者
24–27分——严重暴力倾向者
24分以下——放弃治疗的患者

くまの部屋

小熊专栏第二十一期！这期杂志的制作周期正好涵盖了整个十一假期，所以各位读者会发现这次新杂志上市时间比平时晚了几天，小熊在这里对于那些等杂志等到头发花白，每天茶不思饭不想的读者们表示惋惜……话说这次十一长假宇多田去了一趟魔都，上次去那边还是去年的圣诞节呢。因为这次的时间毕竟宽裕，所以我在咱家驯鹿的带领下去了很多地方，玩的不亦乐乎，但是在这里我还是得抱怨一下国内这种假期各个景点的人流量实在是太大了，我向来不喜欢人多的场合，乱哄哄的烦死人了，之前只是在电视上看过这种相关的报道，这次可是让我真正的见识了一番，有些时候你根本就不知道自己究竟是在看风景还是看人头！

这次出行印象最深的地方就是江南水乡周庄的美景，“小桥流水人家”这种之前只存在于我幻想中的东西终于实体化的展现在了我的面前，坐着小船穿行于河道之间真的是种全身心的放松，听着划船人哼唱的江南小调，我这五音不全的人也不由的随之附和了起来，我想在多少年之前，没有钢筋水泥、没有汽车飞机的时候，普通百姓都是生活在这样的环境之中，那是一件多么幸福的事情啊，无奈现在我们这能到这些地方去进行这所谓的旅游，而当地的人们也被天南海北的游客打乱了心思，想想着实有些可惜，我一直幻想着以后可以找到一个别人都不曾发现的地方，那里有我喜欢的山、喜欢的水，然后我把这些全都占为己有……貌似我的专栏一直都是文字为主，可是这次小熊想要传达给各位读者的东西是文字所不能传达的，所以这期我的专栏将会以图片为主，我想借此记录并传递给大家关于这次小熊十一出行的一些片段，那么本期「くまの部屋」的主题就是“笨熊十一行”。

台湾老街

在我去的地方有一个叫“台湾老街”的地方，这里是一个模仿早些年台湾风貌的观光区，我来这里的时候人还不是很多，这也正符合我的要求，而这里的建筑更是让我喜欢的不得了，可以说这是我这次来周庄最喜欢的一个地方，在这里走上几圈之后真的有种置身在台北的感觉！

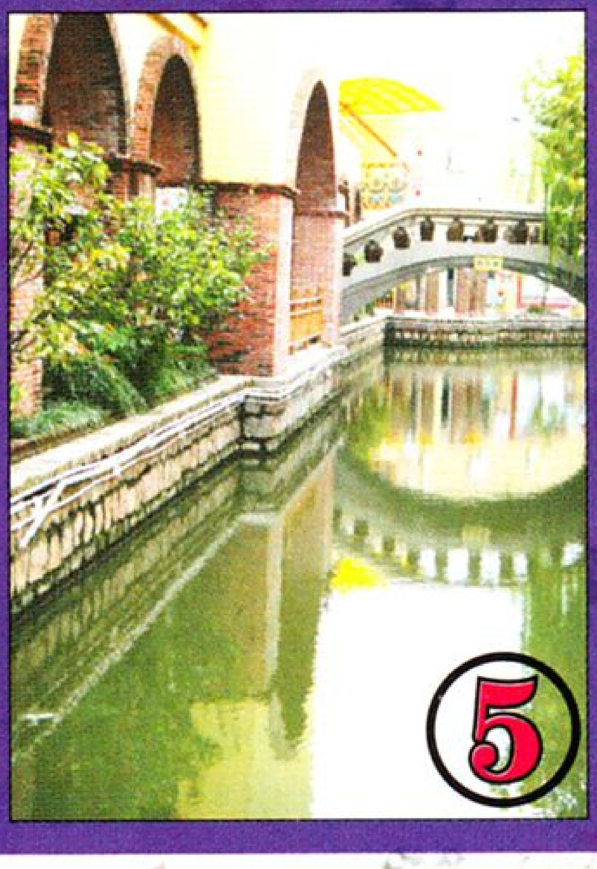
图1.台湾原住民表演的一个小广场。
图2.这是一个派出所的大厅。
图3.貌似这里有表演，但是我去的时候没有遇到正式演出。
图4.派出所和车站的正门就是这样。
图5.老街旁有一条流经这里的小河。
图6.这是一个假的车站售票处。
图7.被挂在顶子上的船，很拉风。
图8.这就是那个时代的岗哨，可以里面没有执勤的警察……

1

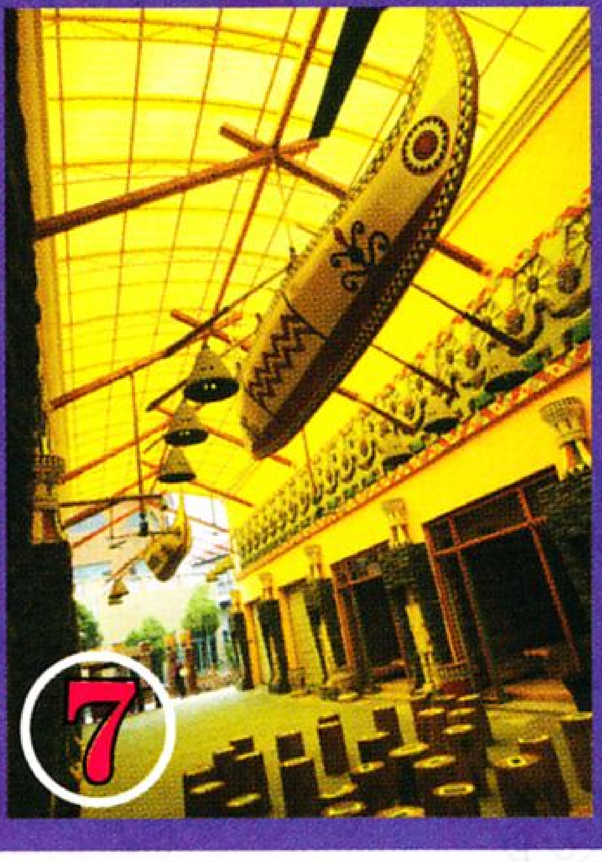
2

3

4


5

6


7

8

其它…

1

2

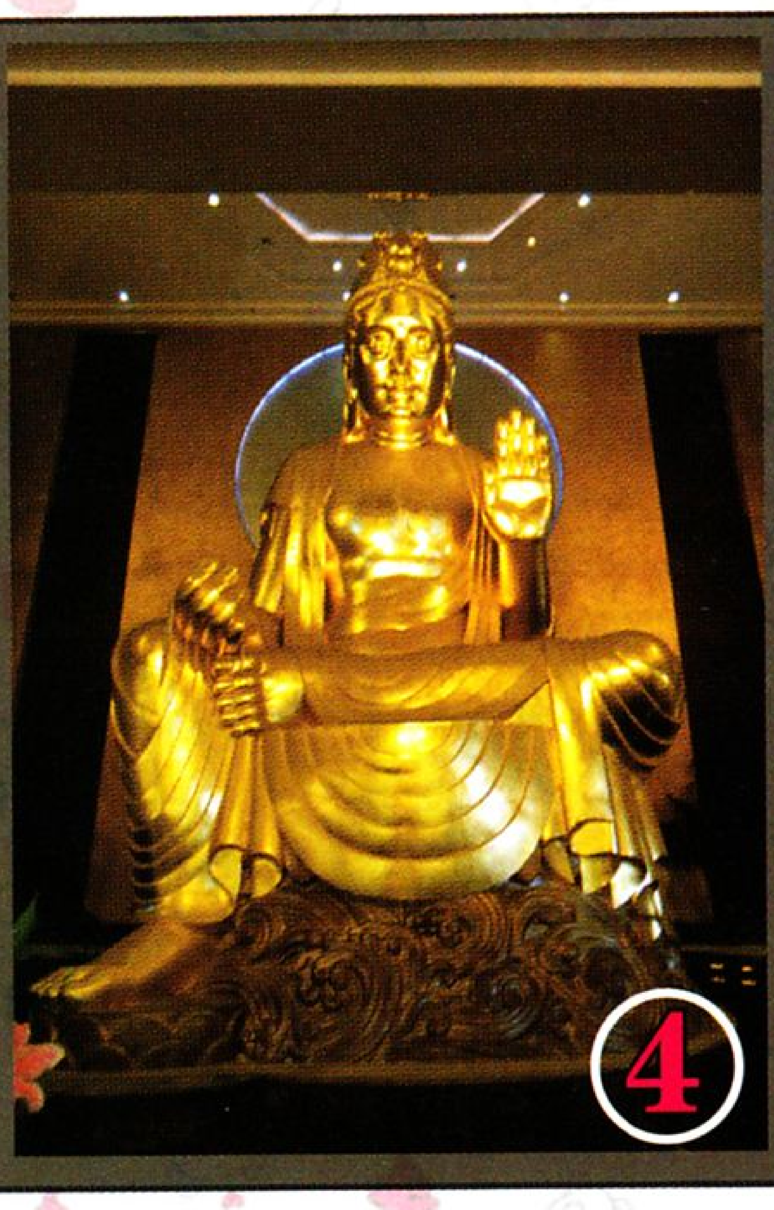
3

4

5

图1.在上海见到了这么一个造型的大楼……
图2.专程看了一下虹口足球场，可惜那天没有球赛，里面黑漆漆的。
图3.我就是坐着这家伙去的魔都，一路上真是担惊受怕啊！
图4.我在一家超市看到的山寨PSP，咱国家果然什么都可以山寨啊！
图5.有间咖啡厅里养了很多猫，这是其中脾气最大的一只，但是它却对我意外的有好感……

大吉祥



周庄附近还有这么一个叫大吉祥的佛教博物馆。

图1.转心室的大转轮，专业名词叫什么我也不太清楚。

图2.大吉祥的正门，这门貌似都不怎么开的……

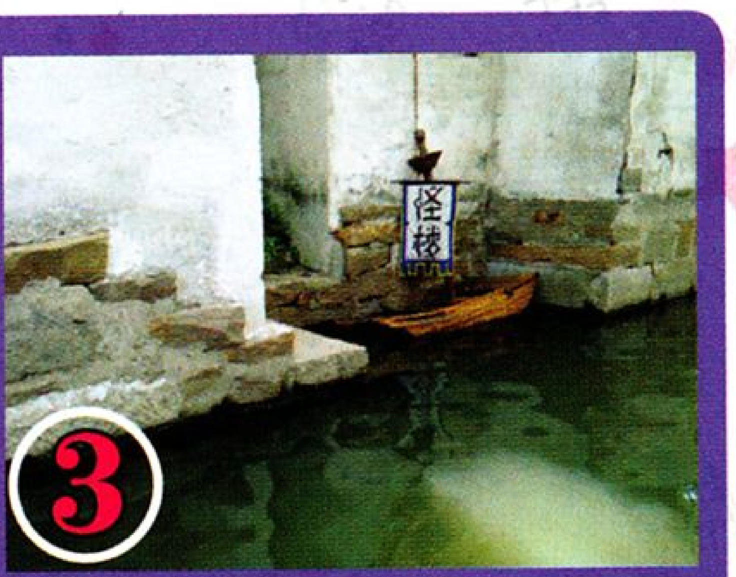
图3.这个手形我怎么也学不会，我的手只会玩游戏啊！

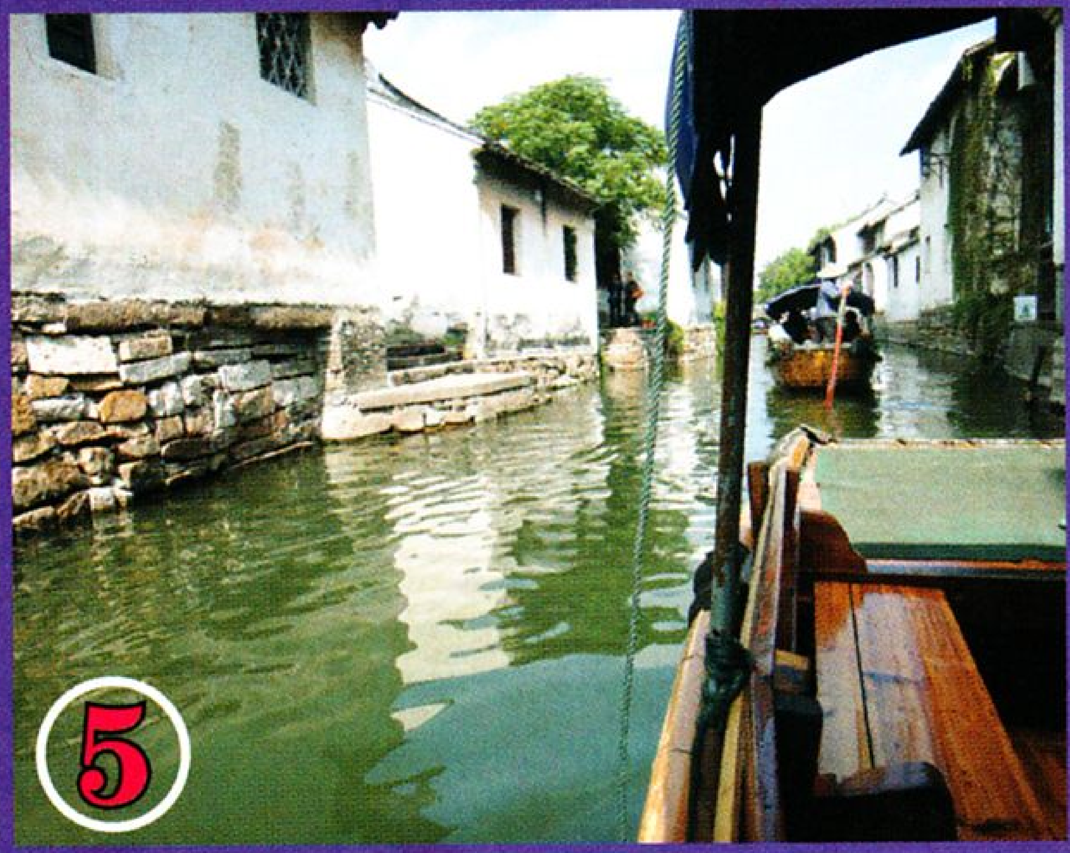
图4.这个佛像据说是亚洲室内第一高，有好几层楼那么高，具体多少米……我还是没记住，脑子啊脑子！

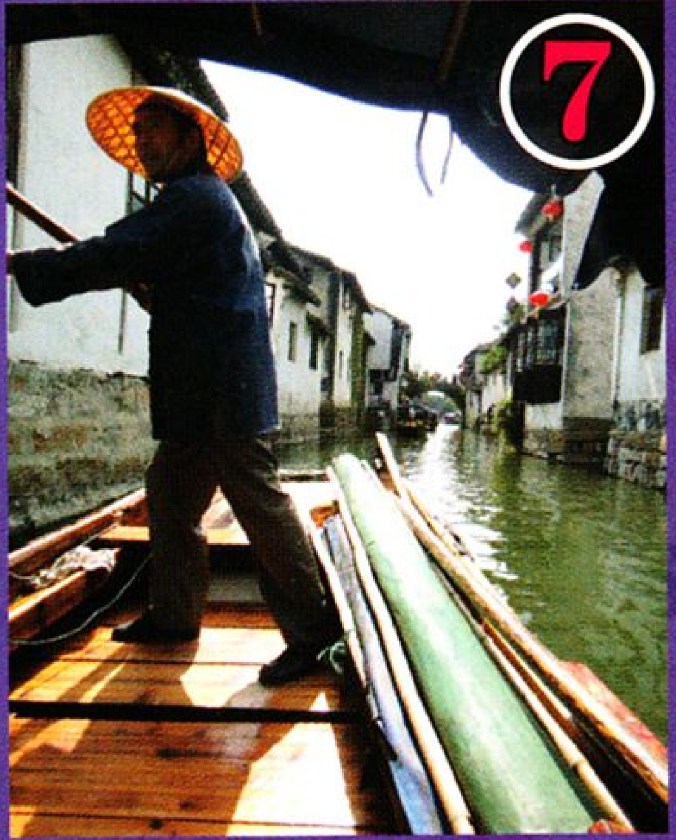
图5.貌似这是一个小香炉？

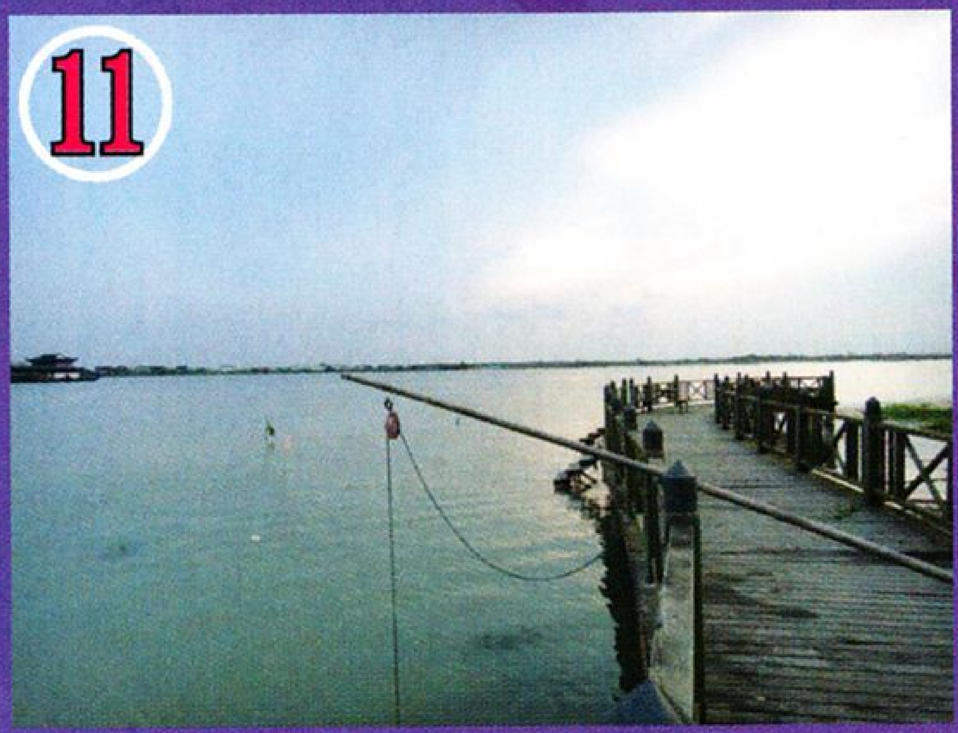
图6.大吉祥室内的地毯，其实被游客踩的很脏，但是拍出的照片还是很漂亮的。

周庄。









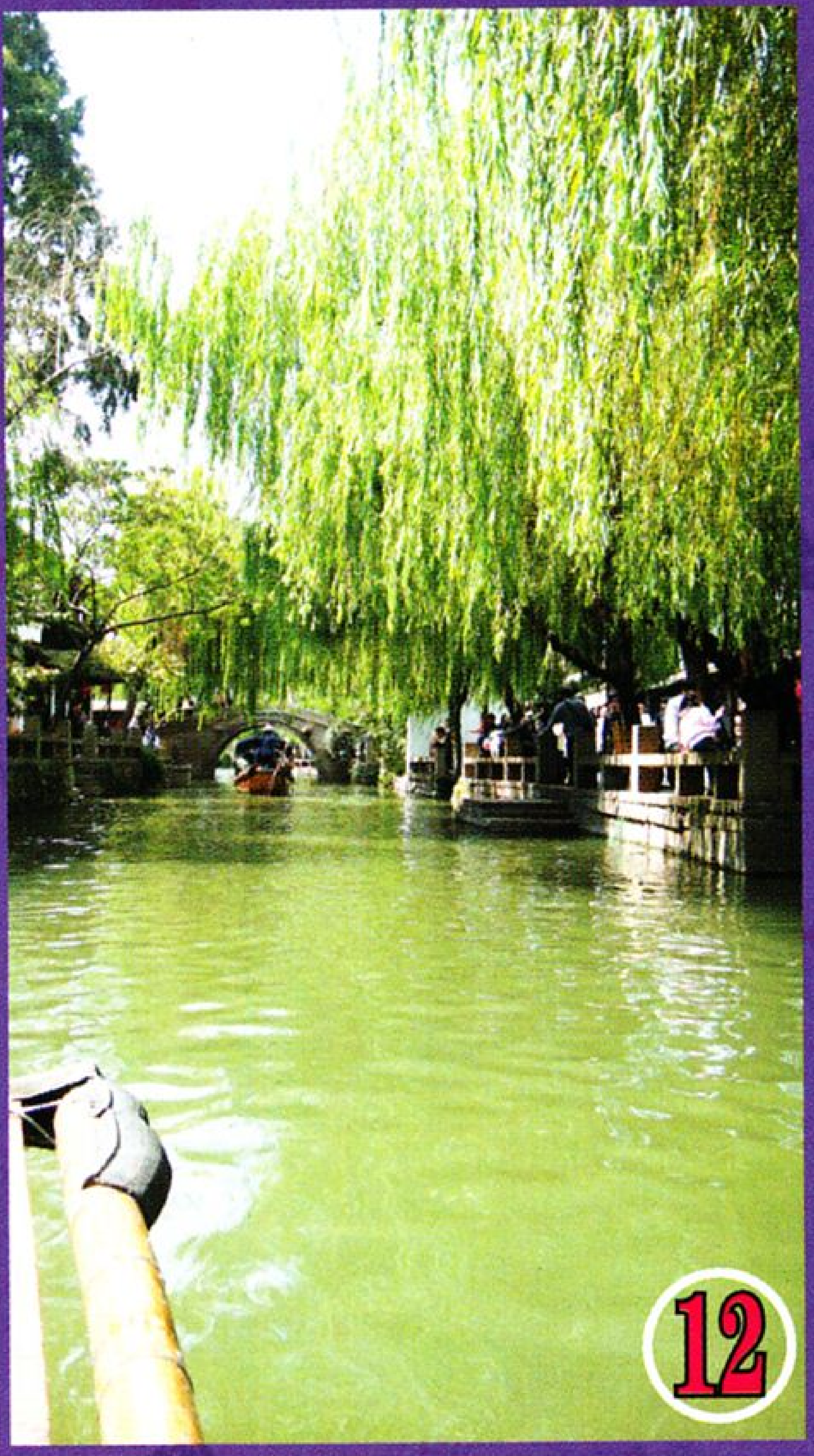


图1.这张是在周庄外的抓拍，夕阳余晖非常漂亮。

图2.周庄的正门，其实里面还有一个真正的大门，那里是要收费才能进去的。

图3.坐船的时候发现了这个小船在一旁漂着。

图4.这么可爱的实物象棋我还是头一次见到！

图5.游船时的照片。

图6.古镇里的人实在是太多了！根本就迈步开步啊！

图7.这就是为我们划船的叔叔，他给我们唱了江南小调，当然是收费的了。另外他还教我如何划船呢！

图8.游船时的折返处。

图9.正在表演的大妈们，她们每天都要不停的在这边跳啊跳啊的，好辛苦……

图10.整个周庄都在卖这个叫“万三蹄”的东西……

图11.这个小码头实在时太有FEEL了~大赞！

图12.游船时河岸的垂柳。

とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット

好久不见，我是赤银。上期吉翁的系谱不知大家看了之后感觉如何呢？虽然说是未完待续，至于什么时候续嘛……你们真的有在期待么？谁也不想看到的东西再怎么续也没意义不是。话说大家真的是一点反映也没有呢。之前征集红魔馆30期纪念也都没人回应，是不是现在的红魔馆已经沦落到了没人看的地步了呢？抽泣。算了，有啥好纪念的……不就是30期么，莫非每30期搞一个特别活动么？多麻烦，算了吧，反正也没人期待……呜呜呜。你们这些坏人。

来说红魔馆的近况吧……模型堆积了好多，没时间拼，没时间照相。话说为什么会这么忙呢？你问我我问谁啊。七剑蛋蛋到了，一想到要第三次拼一只几乎没多大差别的骨架就没干劲了……姑且先放放好了。其他的手办也积累了不少，不过还是那句话，你们真的有期待么？小编的动力还是在读者啊。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.30		2011年10月2X日	
	新游戏推荐	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	神怒的19岁

神咒神威神乐

神州·苇原中津国，建国的起源可以追溯到上古的讨伐异形之战。在那个诸将争相拥护天子而流血无数的动乱时代，因发现了国土东半皆是未开化土地的事实公诸于众而迎来了急转直下。

东征战争。
效仿建国时的英雄传说，得以制霸东之地之人方能掌握天下。如是被野心所凭依而侵攻东土的诸将，却在东之军势的力量前无情败北。
只因那是逸脱常规，超越人知的魔之力使然。

三百年后。
为了对诸外国封锁败北的事实与国家疲弊的现状而进入锁国体制的神州，面对东土流入阴气的污染与逼迫开国的外国列强，如今正面临着存亡的危机。

故为摒除阴气并与诸列强抗衡，神州于此再度拉开了东征的帷幕。
不容失败之战。
这其中混入杂质则必然产生战端，这无异于生存竟争。
成为征夷之将的久雅龙胆，率领由于污染而化为半异形之人组成的大军投身于此空前之战。
而在这终焉，他们又将目睹何物呢？

关键词

大欲界天狗道

作为故事舞台的这一世界的概念。

由于不存在基于神佛以及宗教、信仰的道德观念，死后的净土、地狱的概念也不存在。因此，对于人们来说自己的信念、价值观便是评价一切好坏的唯一准则。

也就是说，这是一个所有人都将自己自身作为神来崇拜的世界，不存在真正意义上的利他行为。极端的说就是自恋性人格障碍在这个世界不过是一般常识，是理所应当的道理。

举例来说，为了拯救朋友与爱人而牺牲自己的这种行为虽然存在，然而作为其根本动机则是完全为了自己，因为这样做才能满足其利己的欲望。

人生最重要的便是实现自身的价值，为此哪怕死也在所不惜。这完全是基于不存在死后概念的想法，当然这就是这个世界的常识。

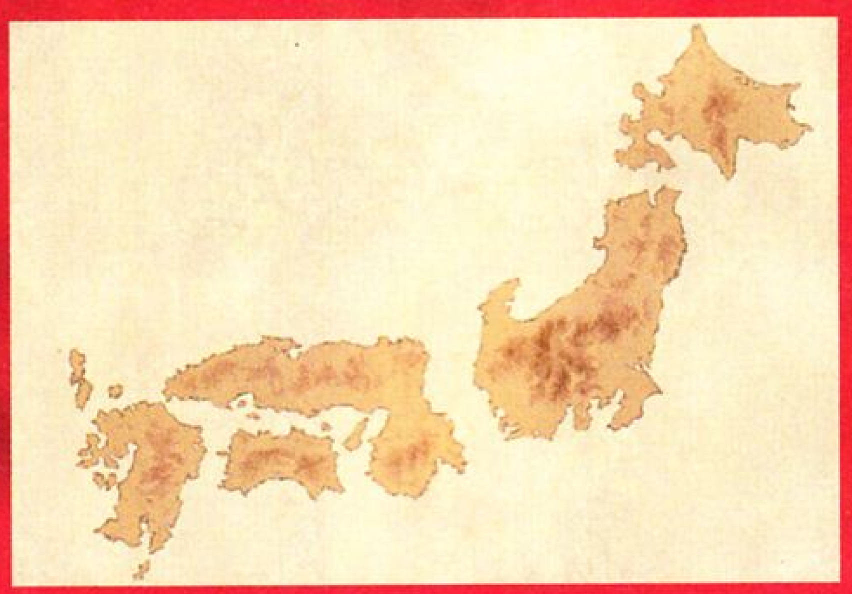
总而言之，就是对自身个体的无限热爱，其方式也因人而异。因此，虽然小到家庭大到国家的集团也能够成立并发挥机能，但是其根本上的理念确实扭曲的。无偿的爱与信赖、忠诚这些利他的行为与信念反而被认为是痴人说梦的异常者的伦理，这就是这个世界的现状。

某种意义上讲可以说是魔界的理念吧。

苇原中津国

位于世界的东之尽头，以皇主为国家元首的世袭君主制国家。又称神州。

虽然历史上皇主早已失去了政治上的实权，但是作为国家象征的权威依然存在。各诸侯为了争夺侍奉天子而争战不断，而这战乱在三百年前达到了顶点。由于东征的大败使得武家大半灭亡，乱世也因此而得以终结。之后神州便开始了以皇主为中心的锁国体制，然而在西方列强的霸权主义逼迫下这也变得日渐艰难。



国土被中央的淡海分为东西两部分，东部是无人的不明区域。处于为惧其被诸外国介入东方之土险被割让的危机感，以及基于自东土流入的阴气污染造成重度的扭曲者开始大量显现的现状，神州决定首先以国家的完全统一为目标开始第二次东征战争。然而在淡海的另一侧所隐藏着何种的威胁，此时却仍无人知晓……

秽土

淡海另一侧的神州东半部，不明区域。

栖息着魔性的鬼怪，在三百年前的东征中将二十万的诸侯大军初战便几近崩坏。

这一地区长久以来未被发现，受到淡海与外海绝不消散的浓雾与风暴的影响较大。然而这仿佛拒绝外部侵入的自然屏障，技术上在三百年前已经可以穿越。

如今当然也并非不可能。若是被外海而来的诸外国抢先侵入占领，东土则恐被他们夺走。

夜都贺波岐

三百年前将东征军崩坏的大天魔，化外们的首领。据说共有八柱。其超常的能力已经无法用言语来表达，传说中甚至有着比山还巨大的躯体。已然超越了可以被称为妖异的范畴，或许称之为异界之神会比较妥当。

化外

淡海的另一侧，秽土中所栖息的魔性的异形。也被称为土蜘蛛。数量有多少，真正来由等一切不明。唯一可知的便是东部的物种结构与西部的人界是在完全不同的法则下构成的。虽然是极其危险的存在，但是不知为何却从不会越过淡海向西侧攻过来。

©2011 light All Rights Reserved. © Game Software CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED

人物介绍

坂上霸吐
声:堀川忍

拥有最古老血统的士族家出身，然而由于先祖在过去的东征中受到高浓度的污染而备受迫害，如今一族已几近凋零。尽管如此，他本人却对此毫不介意。是个自由奔放、无赖放荡，同时又极为好色的倾奇者。说白了就是个笨蛋色鬼。

对于龙胆一见钟情，为了得到她而决意参加东征。同伴之间对他的评价也只有八嘎一言，但他无论怎样的苦境也不失去脸上笑容的明快天性却令他不觉间成为队伍的中心。

久雅龙胆
声:波奈束风景

位于神州士族顶点的久雅家当主。由于其气性刚烈，被称为久雅的鬼姬。担任此次东征军的总大将。

尽管她的信条遵从五德理想崇高，然而这些人世间理所应当之物，在这个动荡世界的现实面前却被视为异端，被认为是异常者的言论。

也就是说，在疯狂的世界里唯一的正常者也只能被认为是发狂。

虽然对这些与周遭的龃龉纠结，龙胆的信念依然不变。哪怕被视为狂人也依然梦想着太平之世，并为此往赴讨伐化外的东征。

凶月刑士郎
声:杉崎和哉

作中神州内最为被世人排挤忌嫌的异能、寄宿灾祸的凶月一族的年轻当主。由于这样的立场和境遇而长成了如是极为排他且富有攻击性的危险人物，但是唯有对义妹咲耶毫无办法。

为了保护作为化外讨伐的王牌，同时被当做弃子爆弹的咲耶以及一族的未来，为追求武功而参加了此次东征。

与霸吐由于相识的经纬而极为不合，成为互相无法容忍的死对头般的存在。

凶月咲耶
声:有栖川みや美

凶月一族的美姬，刑士郎的义妹。由于是高纯度的异能者被当作是自走爆弹，时常处于严重的封印与监视之下，自由几乎全被剥夺。对为拯救这样的她而奋斗的刑士郎抱持着超越兄妹关系的感情，为了助刑士郎一臂之力而参加了东征。与其娇柔脆弱的外表不符，有着坚强的内心，敢说敢言……并且说来话长。

实质上能够制御好战而又缺乏同伴意识的刑士郎的只有她一人。

丁礼&尔子

夜行的式神。拥有阴阳道历史上最高位的灵格，只有夜行才能使役的大英雄灵兽。然而由于使出全力的姿态过于丑陋这种自顾自的理由自做主张的保持在现在的姿态。童子为丁礼，幼犬（虽然有牛一般大）为尔子（自称是少女，貌似是雌性）"。

作为式神虽然对夜行的变态十分困扰，但还是忠诚的完成着自己的职责。

壬生宗次郎
声:佐山森

女性一般秀气的长相，彬彬有礼而又沉稳安静的态度给人印象深刻的剑士。

然而与其外表相反，内心除了与强者决一死战之外对其他事毫无兴趣。不只限于人，对各种事物都仅已能否一斩为判断基准，目标是成为日本最强的剑士。为了获得这一称号而参加了东征。作为求道者穷尽其极的同时，仅有唯一的弱点就是对女性的情色可悲地一丝抵抗力也没有。为此而对性格开放的紫织十分苦手。

玖锭紫织
声:柚木かなめ

代代守护王城的武术集团，玖锭家的长出。尽管如此本人似乎并没有继承流派的意思，预定将家督之位让于弟弟。

而这也是由于认识到自己的武技是混入了阴气的邪道，觉得守护皇家之武不相称使然。

为了使玖锭的阴技在自己这一代完全终结，而参加了讨伐扭曲元凶·化外的东征。

基本上是明朗快活平易近人的大姐个性，而一关乎战斗则又有着丝毫不留情的冷酷一面。然而平时也有一副谨小慎微的大和抚子形象，却又缺乏女性特有的羞耻心这种难以捉摸的性格。正因为如此，他人对她的印象可以说是因人而异。

摩多罗夜行
声:春野风

稀代的阴阳师，拥有史上最强的咒力，由于其与他人极度隔绝的才觉甚至被称为人界所生之穴。

眉目秀丽、头脑明晰，外见看上去是个无可挑剔的贵公子，然而其扭曲的个性与对美的感知却令这一切付诸东流。略带狂气的变态男子。

万事都是事不关己，乐于人类观察似的言行十分显眼，然而同时有着些许厌世的氛围，本心不明。此次参与东征表面上似乎只是为了游山玩水，不过实际上如何就不得而知了。

御门龙水
声:美月

龙明的养女，夜行的未婚妻。

作为神州全部术师的头领御门一族的继承人，却为阴阳道所倾倒令其本来的适性有所扭曲。而这都是出于其对夜行所用之术的憧憬，希望得到他认同的感情非常强烈。然而现状她的努力却毫无成效，完全没有达成预期的结果。虽然对于养母的龙明十分尊敬，在这个问题上却顽固的与之抵触反抗。之所以参加东征也与这些感情脱不开干系，并时刻追随在夜行的身后。

御门龙明
声:谷口ケイ

统率神州存在的全部术师的御门一门的现任当主。如果说久雅家是武门之长，那么御门就算得上是咒门之长了。

与其地位与实力相应地有着殷勤而又不失威严的态度。同时带有一种深不可测气息的不可思议的人物，时常有一些似乎全部都看透的发言。

记录上年龄已经超过80岁，然而其看上去却要年轻50岁的外表有着各种传言不绝。

事到如今再来介绍似乎有些晚了，本作是由light公司于今年9月30日发售的新作《神咒神威神乐》。作为前作《Dies irae》的同世界观下的番外篇后续作品。在此向大家强烈猛推荐。本期的电击收藏中附赠了本游戏的OP动画，以供大家参考。

电软漫画解说员

读者系列第一弹

生活对每个人都是公平的，努力就能得到收获……才怪！每天上班，坐在公交车上我就特别想冲窗户外面那些开着私家车不用挤来挤去的家伙们吐吐沫！不过，帝哥施展“得病”这个技能时，却不管对方是有钱还是没钱，是在工作时努力还是在学校一直趴着睡觉。现在，重点来了，许下鸿鹄之志要拯救世界的汤米侠，没错儿，就是那个上周还只能做3个俯卧撑的家伙，终于因为强弩着身体多做了1个俯卧撑而倒下了，塑料体格超人就这样被1个俯卧撑击败了，不过这并没有影响他工作的热情和利用交流的间隙臭屁、挤兑我的心情，直到拿到这期漫画完成稿的时候，我才得知他已经好几天发烧40度了，这种大无畏的精神深深感动了我，最后，我要对汤米侠说，“以后再也别深夜看无码艺术片了，尤其是别半裸着看！这是约定！”少年们也要引以为戒哦。 □插画 / 汤米 □编辑 / 蔬菜汁

解读本期 “汤米漫画专栏”

本期的漫画原稿来自很久以前的一封来信，寄信人是一位14岁的少年，从他的信里，我看到了“玫瑰书店”这个坐落在小县城的唯一一所卖电软的书店，少年在这里与一本杂志不期而遇，熟悉了一段时间以后，他喜欢上了这本杂志，于是睡觉、出门都要带一本。每次买杂志的钱都是从早点里攒出来的。

之所以选中黄珑作为本期漫画专栏的主角，除了他投了一封漫画稿以外，还有另外一个原因：他写了一封大长信！这样刊登上去的话，小编就能少写不少字了哇卡卡卡卡。

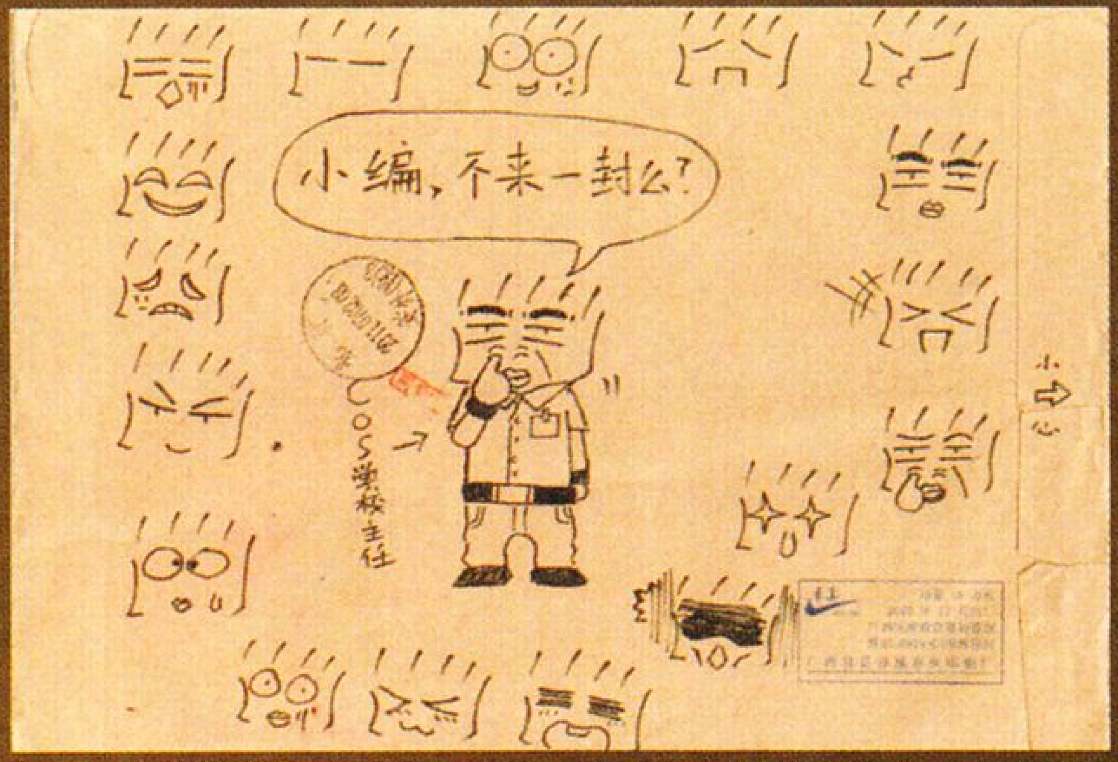
下面，就是广东读者黄珑的寄来的长信内容：

和很多人一样，看了几年DR却选择潜水。但今天！咱要冒泡了！每次买了电软，看完闯家之后，我都有种想写信的冲动，不过每次都忍住了（主要是咱木有钱呐！），这次寄信主要是因为DR的漫画栏目复活了！（咱也是画漫画的！）我力顶介个栏目啊！菜汁叔！你拐的这货画的很不错嘛！希望DR能再复活一个栏目，就是登读者画画儿的画廊栏目！（多与读者互动，可以提高销量！）呃……咳咳……其实咱今儿想说的不是这个，咱最近无聊向邻居借了个GBA卡带，玩玩怀旧一下，我玩的是黄金的太阳被开启的封印，内卡带明明写了中文版，可咱玩时，只有剧情才是中文，其他全是日文！（坑爹呢！神马中文版！）当时差点气到摔GBA！我内时候很想揍内个汉化这游戏的人，但还是凑活玩了下去。（无奈！）有时玩久了PSP、NDS这些游戏，再去找个怀旧游戏玩玩，你会玩得更起劲！（我就是这样！）

咱第一次写信，麻烦一定要登啊！这是咱的心愿！最后报告一下本人的训练成果：抠鼻（LV2）、敷衍（LV3）、凑字数（MAX）、伪装书皮（LV3）、怨念光波（LV2）、找茬儿（LV1）等……目前等级：三道杆，报告完毕！

给菜叔的一封信：内个……菜叔……不知你还认得我不，人家就是内个老蹲墙角的少年！神马？！不记得？去查QQ聊天记录（俺Q号时1083575520），丫的我跟你聊天你老是“嗷嗷嗷”、“……”等词敷衍我算是肿么样？

虽然你比我大，但也不可以无视伦家介个小



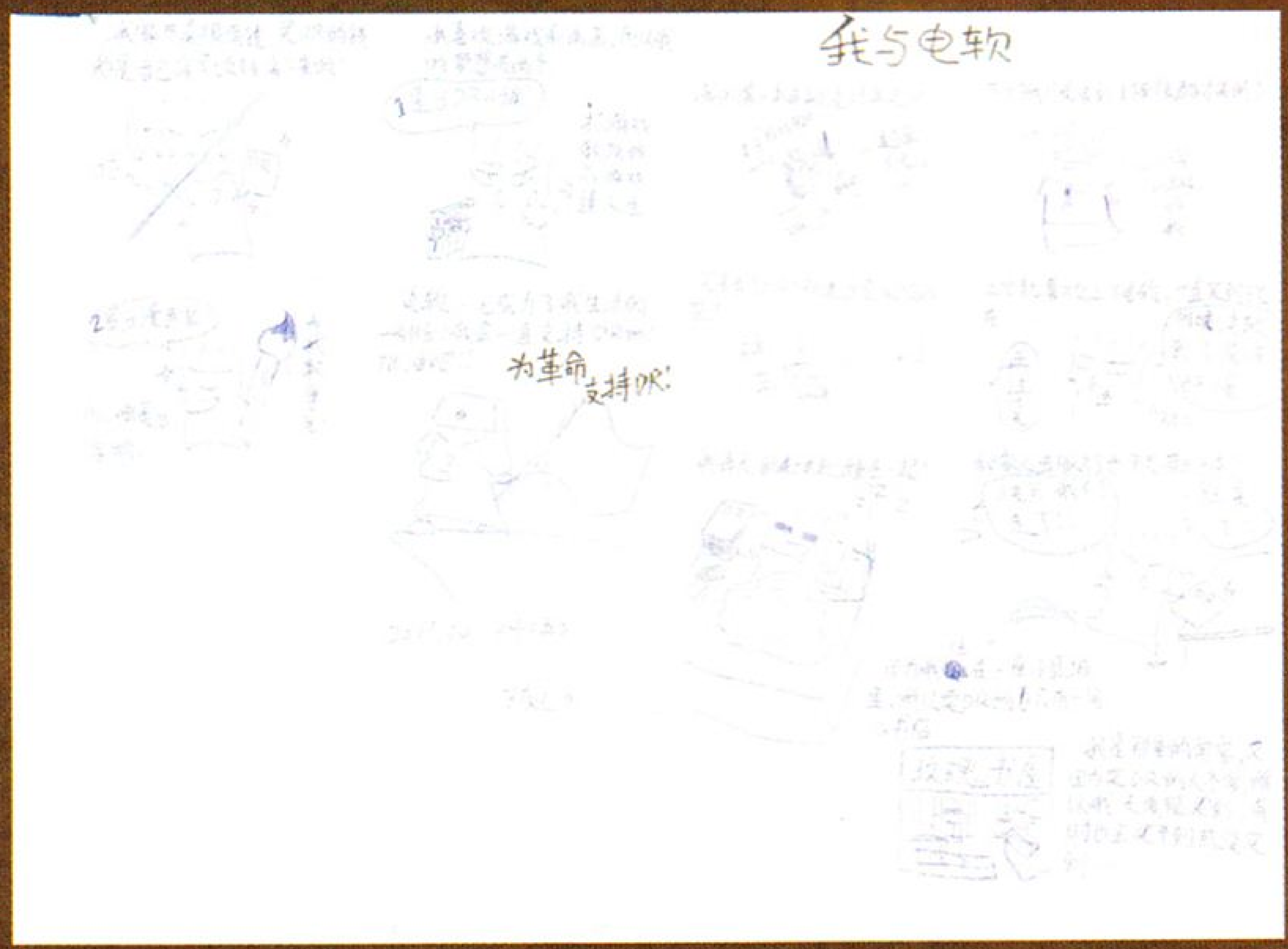
盆友！伦家最讨厌被人无视了！好！发泄完之后就入正题鸟！其实伦家是来夸一下你的专栏的，但你使用腹黑技能着实让人不爽！所以开头先吐槽一下！

话说菜叔你这次找的漫画家汤米画的真不赖，虽然我也说过来投稿，但因为学习关系延迟了，SORRY！所以这次来补投了！下学期初三了！哎~时间过的好快的说！

我是08年买的第一本DR（《恶魔猎人4》的封面，P61有张很邪恶的配图）那时好像才六年级……之后就一直坚持买，当然……也有断买过一阵子！好吧！我有罪，但当时我家是木有零花钱领的，全靠省早饭钱省下来买的！买到现在也已经花了几百元了，不过DR的297期、299期木有买到啊！泪奔~~目前还系无机一族（FC、GB、GBA不算的话），还好初一时认识了一位死党，他有一台PSP！因为这样，我们俩刚开学就特仗义！（口误）

最后说一下我现在所生活的地方吧！一个小县城只有一家书店有卖电软，而且买电软的人小于3人（汗表情），我是内里的常客了，全县最多DR的就系我了！对了，DR的兄弟刊物掌机迷我也有买哦！话说菜叔你以前也去“串门”过吧再说我们班，木有一个人看过DR、掌机迷，（除了我内位死党！）他们连PSP、NDS为何物也不基到……

其实，漫画的剧本不管对汤米侠还是对小编们来说都是一个很棘手的问题，而读者们有意无意间的热心投稿却为我们分担了很多，从中，我们发现了很多喜欢画画的朋友，比如给最早给电软设计小编形象的河南读者“华尧”老师、将小编形象发扬光大并且最初提供电软原创漫画陕西读者JUSTWE、一直持续不断输送4格漫画和插画的眼镜娘河北读者望月命、将如龙视作己命每次都画铅笔画过来的读者“曹越”等等，随着投递画稿的人越来越多，也为漫画剧本的选择提供了可供参考的广阔空间，正因为大家的支持和努力，电软原创漫画才能持续下来。希望它能够为我们这些生活在现实生活中的不平凡的平凡大众们继续服务下去。



十一七天乐，十一七天累。

汤米手札

●一个国庆长假，汤米过得筋疲力尽。9月30号出发去安徽参加一位挚友的婚礼，10月3号晚11点回到上海，4号早上9点的飞机飞西安旅游，8号上午11点的飞机飞回上海……在安徽和西安咸且辛辣的食品一顿胡吃海喝就不提了，西安的干燥天气更是让汤米的嗓子一阵阵蠢蠢欲动地瘙痒，每天辛苦的旅行之后，还要在朋友们夜夜狂欢沉沉睡去后拖着疲惫的身体，拿出笔记本电脑和手写板赶新一期的漫画……

●这样的生活方式后果也很明显，8号开始的假期综合症折磨着我，体温在38度上下飘忽不定，眼泪鼻涕流个不停，再加上各种客户电话不断，几次拿出手机想切换到飞行模式最终还是没种的放弃了……这个时候自然而然想起了读书时的好，只要成绩过得去，什么事情都好说——工作之后要面对的这个世界真是让人焦头烂额狼狈不堪啊。

●要感谢这次汤米漫画专区的主角来自广东的黄珑同学。因为汤米已经工作很久，对读书时代花钱捉襟见肘的状况已经记忆模糊，珑的漫画又把汤米的回忆召唤了回来。看到珑说家境并不富裕，买电软的钱都是早饭钱省下来的，汤米突然莫名觉得眼眶有点发热——回忆起了小时候为了买七龙珠漫画省饭钱的岁月——那也许就是我如此瘦弱的根本原因吧。再看到珑说睡觉旅游都有电软陪伴，惊觉其实电软对很多读者来说就是当年七龙珠之于我的地位啊！这个感悟犹如晴天霹雳，想想有时候画漫画时从心底冒出的偷懒念头，一股惭愧之情油然而生……

●带着体温38度+的状态，汤米晕晕乎乎完成了本期的漫画和手札，病魔的威胁和画图时的自我激励不停博弈，总算在规定时间内完成了，自问本期也算对得起各位读者啦，不论如何，汤米一定会努力，虽然每期杂志汤米只有这小小的一亩三分田，但是这份天地，汤米也会努力让她始终阳光灿烂滴，嗯嗯~！

后序

感谢大家购买第310期杂志，并支持电软原创漫画！所以，以后也要“再来一本啊少年！”这是我们的约定~

一直以来都在这个地方征求读者的投稿和剧本，虽然好几个月过去了只有稀不楞登的几个剧本，根本不像样子的几个投稿，不仅帮不上小编的忙，反而还要小编发去鼓励和感谢的信息给那些根本不像样子的投稿的作者们，但即使是这样，也请大家继续把不像样子的漫画剧本投递过来吧，说不定里面也会有哪怕一点可以利用到的成分也不一定呢！如果有朋友想投递漫画稿，请参照黄珑同学投稿的样子，尽可能安排紧凑的剧情、设计好分镜头。另外，本次的漫画就来自读者投稿，所以，少年们，不投个稿子吗？

欢迎大家写意见过来，邮箱：85711797@qq.com

“我们从未放弃、我们一直在努力！”

大航海日志

9月

2011年9月26日

和汤米侠商谈漫画剧本的日子，上午，收到了汤米侠的告急电报——“有空么，和你说一下，我周末绞尽脑汁，翻看无数资料，侦探类漫画还是觉得没办法出剧本，主要是因为大部分故事都没办法压缩在4页画面中……”正如漫画中所说的那样，即使是聪明如拯救世界的汤米侠，也有江郎才尽的时候。我们的原创漫画已经走过了10期，看来传说中由个位数上升到两位数的时候，会出现隐藏BOSS阻挡事情的顺利进行这个传说是真的啦。看完汤米侠的留言，我抱着头做痛苦状，现实生活中需要头疼的事情太多了，XX世界4.2版本马上就要来了、我家的小狗正在茁壮成长、漫画追到了XXX、无码艺术片收集到了XXX、晚上要去玩篮球……没有办法，为了漫画栏目的顺利进行和我那塑料体格的背靠背战友，我只好一肩承担起这个责任，于是我回复汤米侠，“我最晚后天给你弄一个剧本出来，帮你分担一下”这样的话，其实我的真实想法是，“不管怎样先稳住汤米侠，找一个以前的读者的投稿顶缸一下，不管怎样十一大长假就要来了，先哈皮一下再说哇卡卡卡卡。”

2011年9月28日

翻箱倒柜，找到了很久以前“广东河源读者黄珑”投来的稿子，原稿中不但有故事情节，而且还有分镜头，于是把扫描件发给了汤米侠。果然，被我传染到“偷懒技能”的汤米侠说道，“这次的漫画真轻松……不仅剧本有了，分镜头和画面都给了……”。哦也，作战成功。不过小心谨慎的汤米侠又说道，“不过最好能说一下，这次的漫画是按照他的原稿画的……”，偷懒光环瞬间打开的我想到了一个以读者投稿为基础的漫画系列——“以后也可以按这个套路做下去……丰富漫画的类型……”嘿嘿嘿。

10月

2011年10月12日

因为十一放假的原因，距离上次商量剧本十几天以后，我都快忘了还有漫画专栏这回事的时候，汤米侠发来了漫画的完成稿，和下面这句话——“我这几天发烧到39度还在坚持呢；在这种时候，你要加油哦瘦蜀黍”，啊啊啊啊啊啊，你这是要让一边玩游戏一边看漫画一边工作的我产生负罪感吗？可恶！敷衍技能开启，回复道，“听到你的事迹，我整个人都燃起来了哇啊啊啊啊~”然后关掉QQ，继续看国产电视剧喽。

黄珑插画

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

十四岁的美浓国主

斋藤龙兴出生于1548年，斋藤义龙的嫡子，母亲是浅井久政的女儿。斋藤龙兴的祖父斋藤道三流放了美浓守护土岐氏，自己成为美浓国主，但斋藤道三与其长子斋藤义龙对立，与1556年年在美浓国长良川河畔战死。当时，被斋藤道三流放的土岐赖艺被近江六角氏保护，赖艺的弟弟光赖被越前的朝仓氏保护。六角·朝仓两家打着帮助土岐氏夺回美浓的旗号，一直在寻找着侵攻美浓的机会。娶了斋藤道三的女儿浓姬的织田信长也打着为老丈人报仇的旗号，计划攻入美浓。美浓周围的邻国中，只有近江北部的浅井家和斋藤家保持着友好关系。

被强敌包围的斋藤义龙立即采取了一系列措施，先是通过室町幕府政所执事伊势氏，于1558年得到治部大辅的官位，并于第2年上洛，成为将军的相伴众，自己的美浓国主地位得到了幕府的承认。1560年，斋藤义龙打算把自己的女儿嫁入近江六角氏，通过联姻的方式与六角家议和。可惜，重视以往同盟关系的六角氏拒绝了斋藤义龙。不过，斋藤义龙确实很有治国能力，虽然四面邻敌，但却依然保住了斋藤家的国主之位，多次击败了织田军的入侵。

一边忙于应付邻国的侵略，一边推行新的国家内体制的斋藤义龙于1561年突然病没，美浓国主的重担压在了斋藤龙兴肩上。而此时，斋藤龙兴却刚刚年满十四。

斋藤义龙去世刚刚两天，织田信长便率军进攻美浓。因为父亲和织田家的敌对关系，斋藤家不可能与织田信长议和。然而，14岁的斋藤龙兴根本不能服众，斋藤家不少家臣都改投他主。而且，作为家臣一般都会有把新主人和老主人进行比较的习惯，斋藤龙兴和祖父道三、父亲义龙一比，自然是资质平庸。再加上重用了名声很差的斋藤飞弹守，真正支持斋藤龙兴的家臣寥寥无几。

美浓攻防战

1563年，斋藤军在新加纳之战中，因家臣竹中重治的出色表现，击败了织田军。可是，1564年与斋藤飞弹守有私怨的竹中重治和其岳父西美浓三人众之一安藤守就突然起兵，不但杀掉了斋藤飞弹守，还夺取了斋藤龙兴的居城稻叶山城，斋藤龙兴先是逃到了鹈饲山城，然后逃到了佑向山城。虽然不久后，竹中重治和安藤守就把稻叶山城还给了斋藤龙兴，斋藤龙兴依然是美浓国主，但通过此时，斋藤氏的衰败已经天下皆知。

1566年，斋藤龙兴终于得到了一个翻身的机会。与三好三人众（三好长逸、三好政康、岩成友通）对抗的足利义昭为了能成功上洛，出面调解斋藤家和织田家的敌对关系，斋藤家和织田家议和。可是，拥护足利义荣的三好三人众却拉拢斋藤龙兴和六角氏，年轻的斋藤龙兴最终站到三好三人众一边，斋藤家和织田家的和睦协议成了废纸。也许，这次议和是改变斋藤龙兴与信长对立的好机会，可是在大名之间的竞争、将军家的继承人之争的复杂关系中，斋藤龙兴没能利用好这次机会。而斋藤龙兴母亲的娘家，北近江的浅井家却和织田家结成了姻亲关系，斋藤家又失去了一个盟友。

1567年，西美浓三人众稻叶一铁、氏家卜全、安藤守就叛变，织田信长攻陷稻叶山城，斋藤龙兴从长良川河乘船逃向伊势长岛。斋藤龙兴成为美浓国主大约六年，20岁便失去了自己的国家。虽然这六年里，斋藤龙兴几乎每天都要应对家臣的叛变和敌国的入侵，甚至可以说没过上一天舒心日子。但斋藤龙兴却以夺回美浓国为目标，终生没有放弃战斗。

贯彻一生的反信长路线

因为自祖父斋藤道三以来，斋藤氏和本愿寺就关系密切，甚至有很多家臣都是本愿寺的门徒。所以离开稻叶山城后，斋藤龙兴乘船来到伊氏长岛。此后，斋藤龙兴以长岛证愿寺为中心，开始了反信长的行动。

织田信长击败了反义昭派的近江六角氏和三好三人众，成功上洛，足利义昭登上了将军的宝座。不过，三好三人众只是暂时撤退，趁信长回到歧阜时，于1570年1月4日突然向将军足利义昭发起了攻击。斋藤龙兴也是三好三人众军浪人中的一员。不过，织田信长的援军迅速赶到，三好军大败而归。

1570年6月，织田信长在近江姊川击败了浅井·朝仓联军，三好三人众举兵呼应浅井家，斋藤龙兴此时也是三好军的一员。9月本愿寺门主显如突然发表了打倒织田信长的声明，织田信长陷入了被敌人两面夹击的困境。本愿寺和三好三人众能联手反抗织田信长，与本愿寺关系密切的斋藤龙兴应该起到了很大的作用。可是，织田信长在当年年底便和反信长的势力议和，之后，三好三人众的实力也日渐衰落，斋藤龙兴改投越前朝仓家，继续坚持着反信长的战斗。

1573年8月，朝仓义景出兵近江支援浅井长政，斋藤龙兴也在朝仓军中。朝仓军不敌织田军退却，织田军发起了追击，在越前刀弥坂朝仓军惨败，朝仓家的很多名武将都在此战失去了生命，斋藤龙兴也在此战阵亡，享年26岁。

虽然斋藤龙兴虽然与今川氏真一样，都失去了祖上的基业，但斋藤龙兴却没有放弃反抗，终生与信长战斗，与苟且偷生的今川氏真形成了鲜明的对比……

斋藤龙兴

斋藤龙兴（さいとうたつおき）：1548年—1573年。斋藤义龙之子，美浓国国主。14岁时父亲病逝，斋藤龙兴继位，但家臣们却接二连三地背叛，斋藤家的领地全部被织田信长占领。此后，斋藤龙兴与大坂本愿寺等反信长势力联手，终生奋战在“反信长”的最前线，直到最后与越前朝仓家一起灭亡。

电玩三国志

第三十一回 掌机大时代（前篇）

□文／猴子

大局落定，PSP登场

说实话，《生化危机4》跨平台给PS2虽然只是一个单独的事件，但是电视游戏业界的局势在那一刻也已经算是形成了一个大家都确信的结论：这一代主机大战的胜负已经决定。PS2以无可争辩的绝对优势取得了这一回合的胜利，微软凭借Xbox在欧美地区的人气也有2500万的销量。最杯具的非任天堂莫属，继N64失去日本的半壁江山之后，GC无论在日本还是欧美都以惨败告终。虽然它的上面也有众多优秀的游戏，但是就像上回我们所说一样，优秀作品难以带动主机的销量，独木难支的局面让任天堂处于尴尬境地。到了这个时候，老任的手里只有GBA能够保证市场了。然而SCE似乎很难忘记当初被任天堂奚落和嘲笑的一箭之仇，打败对手是不够的，痛打落水狗也是不够的，把任天堂这只落水狗做成狗肉火锅，大概是SCE的终极目标。而要完成这个任务，只要拿下另一个市场就可以了：掌机市场是任天堂的最后一道防线，一旦将其拿下，在业界纵横30年的一代王者（过气）必将死无葬身之地。

在SCE看来，抢占任天堂最后的市场是势在必行的。SCE对于当时的游戏机市场的分析大概如下所述：首先，

2004 -2005年并不是一个适合推出下一代主机的年份，因为PS2还有相当长的寿命（这个推断是正确的）；其次，微软虽然依靠Xbox取得了一部分市场，但是并没有对PS系主机构成实质上的威胁。而且微软也不大可能在2005年之前推出新一代的主机（这个推断也不能说完全不对）；而任天堂在连续两次遭受电视游戏主机失败的沉重打击之后，剩余的唯一支持它的力量就是掌机市场了（这个推断在当时也是正确的）。而根据我们以前提到的“掌机制胜论”，掌上游戏机可以抢夺电视游戏机的市场，但是电视游戏机却不能抢夺掌机市场。因此，如果任天堂凭借GBA的后续机种咸鱼翻身，到时候下一代电视游戏机的市场将会如何还很难说。所以在这个时候乘胜追击，对准任天堂的要害刺下最后一剑，是SCE的当务之急。

在这种局势之下，SCE在2003年的E3游戏展会上，就提出了“索尼移动游戏站”（PlayStation Portable，也就是大家再熟悉不过的PSP）的概念。它要打造的是一台继承了PS系主机概念的掌上娱乐终端，不但支持游戏，更支持音乐、视频等娱乐功能。虽然SCE在E3上并没有展出PSP的实体机，但是它向媒体公布了PSP的各项参数。久多良木健自90年代末担任SCE的社长以来，一直活跃在各项PS系主机的宣传活动的第一现场。在向公众宣布PSP主机的时候，久多将其描述为“21世纪的walkman”，玩家们不但可以在PSP上玩游戏，更可以在上面直接听MP3等格式的音乐。这台游戏机将和其他索尼产品一样，在具有专业的游戏机能的同时还给玩家带来更多的多媒体享受。这一

点和PS2是一脉相承的，当初PS2首发的时候就是借助DVD播放的功能在用户中确立了“多媒体娱乐平台”的印象。如今的PSP与它的前辈如出一辙，而且作为便携的娱乐终端，小巧灵活的PSP显然更具吸引力。

实际上，PSP最初的原形早在2000年11月的时候就已经在索尼集团的战略研讨会议上出现了。当时的PSP原型机没有模拟摇杆，很多人还担心以后的游戏制作会受到限制，不过到了2004年的时候，随着PSP正式机型的公布，大家悬着的心算是落了地。在公布PSP的同时，SCE更宣布已经有99家游戏公司在为这台主机制作游戏，又公布了一些开发中的游戏的演示版，包括当时引起话题的《合金装备ACID》，以及SCE利物浦工作室制作的《Wipeout Pure》等等。更重要的是，PSP的多媒体娱乐功能在实机展出之后得到了证实，它不但可以播放MP3音乐，还能播放MP4格式的影像，而储存工具则是索尼为数码相机研发的记忆棒。而PSP的光碟载体“多用途媒体碟”（UMD），除了承载游戏之外，还可以搭载电影。SCE此举很明显，PSP之于UMD，就像PS2和DVD的关系一样，一旦做好的话，对双方都有好处。到时候PSP作为“多媒体娱乐终端”可以风行世界，而UMD这种格式的存储光盘也有可能用在其他方面。

绝地英雄岩田聪

凭借着影音播放的炫酷功能和众多厂家的鼎力支持，PSP一时间可谓风光无限。大家都很期待SCE创造的下一个奇迹，除了任天堂之外。在过去的几年里，任天堂已经失去了几乎所有可以失去的电视游戏市场，好不容易有两三个好朋友想帮帮忙，也免不了被人劈腿的命运。如果这几年没有GBA和口袋妖怪为任天堂撑着的话，这间百年老店大概也可以关门大吉了。然而就在人们认为任天堂将在固执的老山内的主持下走上一条不归路的时候，变数却在人们意识不到的时候产生了：2002年，当时的GC还处于陷入苦战的胶着状态，从40年代末开始执掌任天堂长达50年的山内溥社长在77岁高龄的时候宣布退休。这位在业界一直以言辞尖锐、态度倔强著称的铁腕领袖为自己的公司挑选的继承人并不是当时大家认为是众望所归的山内女婿荒川实（曾经担任任天堂美国分社的社长），而是来自HAL研究所的岩田聪。岩田聪这个名字的意义，在很多人心目里就是没有意义。从70年代任天堂进军游戏界以来，从山内溥、横井军平、宫本茂、青沼英二到田尻智、樱井政博，任天堂本社可谓人才辈出。但是如果我们仔细看一看岩田同学的履历的话，也许大家会佩服山内社长的眼光：为什么在一切局势尚未明朗的时候，一向固执己见的山内会把任天堂的经营权交给这个比他年轻20多岁的人。

岩田聪，1959年12月生于北海道札幌市。以日本的地理位置来说，那里大概算是个地广人稀的地方，直到现在还有大片未开化的原始森林。不过这位岩田同学的出身还算不错：他的父亲岩田弘志曾经担任室兰市的市长。这么说来岩田还是个官二代，但是他并没有凭借父亲的权力为自己谋求仕途，而是专心研究计算机科学，在高中时代就用自己打工以及家里凑的钱买了一台HP-65计算机，将自己编程的游戏寄给电脑的生产商，使之惊讶不已。到了上大学的时候，这位少年天才在计算机业内也算是小有名气了。之后在大学校园里，岩田同学开始为他后来工作HAL研究所打工，用挣的钱买更好的电脑硬件，继续深入研究。与他相比，现在很多大学生用价格不菲的高配电脑（大部分还不是自己挣钱买的）或者某Phone某Pad成天做些什么，还是自己好好反省一下吧。

岩田聪所在的HAL研究所在FC时代就与任天堂密切合作，并且为其开发了许多第一方的游戏（算是代工），而岩田聪参与的第一批游戏就是《高尔夫》、《弹珠台》、《气球大战》这些64合一D版卡带里常见的游戏，所以80年代过来的童鞋们，你们不认识聪哥没关系，不认识他的游戏的话可就说不过去了。

作为一名实力派的程序员，岩田聪不但完成了很多作品，还带出不少优秀的部下，刚才提到的樱井政博就是其中之一。根据樱井回忆，程序员时代的岩田聪经常对同事们说：“程序员是不能说no的。”坚信自己的工作可以创造各种奇迹，坚持做好每一个游戏，这种精神让岩田聪有了突出表现的机会，从普通的程序员到开发部长，再到HAL的社长，都是他一步步自己走出来的。而支持他担任HAL社长的，正是任天堂的老板山内溥。从1992年开始，老山内与年轻的岩田之间就结成了一种特殊的关系：赏识与忠诚，提拔与努力。

10年之后，在2002年6月1日，岩田聪由山内溥亲自指定，接任了任天堂社长的职位。从此之后山内氏连续3代对任天堂的家族统治宣告结束。我们不得不说，山内溥在任的时候是一个独裁者，但是他把位置传给一个培养了10年的新人的时候，属于他的时代也终结了。而这个继承者给业界带来的，则是任天堂最后的希望——NDS。

（未完待续）

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

近期最大的新闻就要算是《大蛇无双2》的公布了，其实早在几个月前我就从非正规途径听说过本作将会在今年十二月发售，现在终于得到了官方的证实。这款集合了中国三国、日本战国以及各种其它历史角色的群魔乱舞作品拥有着庞大的玩家群，这次游戏续作的公布不仅满足了这些玩家，同时也为这个“无双年”画上了一个完美的句号，今年的你是否和宇多田一样从年初砍草砍到年尾呢？果然喜欢无双系列的玩家伤不起啊！

PS3 PlaysSation3

2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	烈火战车	RAC	SCE
5日	太空第5频道2	MUG	SEGA
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
7日	世界越野锦标赛2	RCG	Ubisoft
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
11日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
18日	蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
27日	偶像大师2	EDU	NBGI
2011年11月			
1日	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（美版）	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	★双重国度 白色圣灰女王	RPG	LVEVL 5
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（日版）	FTG	CAPCOM
23日	★蝙蝠侠 阿卡姆城（日版）	ACT	Warner Bros
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
23日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
其它			
12.1	机动战士高达 极限VS	ACT	NBGI
12.15	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
12.22	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
未定	★生化危机 浣熊市行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人大战OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE
未定	海贼无双	ACT	NBGI
未定	街霸X铁拳	FTG	CAPCOM

NDS Nintendo Dual Screen

2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
11日	BEN10 银河竞速	RAC	d3p
13日	超级涂鸦冒险家	PZG	KONAMI
2011年11月			
10日	宠物蛋收藏集	ETC	NBGI
15日	超能战士 武士战队	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI

↑《真 三国无双6 猛将传》终于发售了，不过中文版还要再等上两个月的时间才能和玩家见面，对于只增加三位新角色我表示压力很大，果真是当初356用力过猛以至于现在没什么可以新增的人物了吗？

XB360 XBOX360

2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
6日	黄金梦想曲X	FTG	Alchemist
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
11日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
11日	★极限竞速4	RAC	Microsoft
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
18日	★蝙蝠侠 阿克汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
2011年11月			
1日	疯兔 活力出击	ACT	Ubisoft
2日	★战地3（日版）	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（美版）	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
17日	滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战	FTG	KONAMI
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版（日版）	FTG	CAPCOM
23日	★蝙蝠侠 阿卡姆城（日版）	ACT	Warner Bros
23日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI
其它			
12.15	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
12.22	★大蛇无双2	ACT	KOEI TECMO
未定	★Ever17	AVG	5pb.
未定	街霸X铁拳	FTG	CAPCOM

3DS 3-D-S

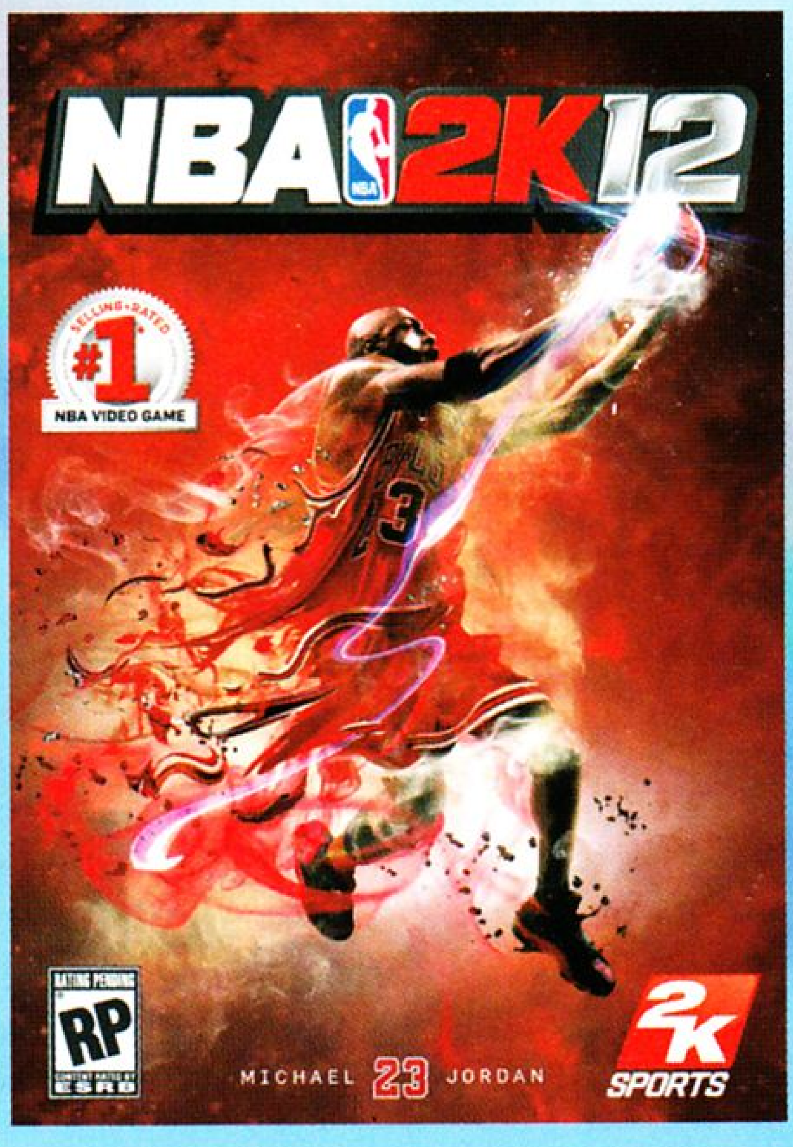
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
18日	料理妈妈4	ETC	Majesco
20日	俄罗斯方块	PUZ	NBGI
2011年11月			
2日	元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	RPG	Square Enix
3日	超级马里奥 3D大陆	ACT	NINTENDO
8日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
8日	迈克杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
17日	茶犬的部屋	ETC	columbia
17日	忍-shinobi-3D	ACT	SEGA
24日	薄樱鬼 3D	AVG	Idea Factory
其它			
12.1	马里奥赛车7	RAC	NINTENDO
12.8	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
12.8	New Love Plus	AVG	KONAMI
12.10	怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
12.22	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI
1.26	生化危机 启示录（日版）	AVG	CAPCOM
2.7	生化危机 启示录（美版）	AVG	CAPCOM
未定	合金装备3 食蛇者3D	ACT	KONAMI
未定	剧院节拍 最终幻想	MUG	Square Enix
未定	三国无双VS	ACT	KOEI TECMO
未定	火焰纹章新作	SRPG	NINTENDO
未定	怪物猎人4	ACT	CAPCOM
未定	BRAVELY DEFAULT	RPG	Square Enix
未定	皇牌空战3D CROSS RUMBLE	STG	NBGI
未定	铁拳3D PRIME EDITION	FTG	NBGI
未定	马里奥网球	SPG	NINTENDO
未定	心灵写真 附体笔记	AVG	KOEI TECMO

PSP Playstation Portable

2011年10月			
6日	AKB1/48 和偶像谈恋爱 in关岛	AVG	NBGI
13日	龙刻	AVG	Cyberfront
13日	白银卡尔与苍空女王	AVG	Cyberfront
13日	剑、魔法与学园Final 新生是公主！	RPG	AQUAPLUS
20日	火影忍者疾风传 究极冲击	ACT	NBGI
20日	海猫鸣泣之时 携带版1	AVG	Alchemist
27日	★最终幻想零式	RPG	Square Enix
27日	魔力家族	AVG	COMFORT
27日	战律的斯特拉塔斯	RPG	KONAMI
27日	R-15 携带版	AVG	Kadokawan
27日	仙境传说 光与暗的公主	SRPG	GungHo
27日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
27日	第七神龙2020	RPG	SEGA
2011年11月			
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
9日	噩梦骑士	SRPG	Atlus
10日	★跨越我的尸体	RPG	SCE
10日	初音未来 歌姬计划 扩展版	MUG	SEGA
17日	鹅妈妈的秘密之馆 蓝色印记	AVG	QuinRose
17日	安琪莉可 魔恋六骑士	AVG	IDEA FACTORY
17日	海猫鸣泣之时 携带版2	AVG	Alchemist
23日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
23日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失踪与反击与大团圆	AVG	BOOST ON

Wii W-i-i

2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
25日	迪斯尼疯狂世界	AVG	Disney
2011年11月			
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
8日	使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
23日	★塞尔达传说 天空之剑	RPG	NINTENDO
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix



→近几年2K篮球系列的进步大家有目共睹，可以将EA的篮球游戏《NBA Live》系列挤出竞争行列绝非一般游戏都可以做到的，现在系列最新作《NBA 2K12》已经来到了我们面前，喜欢篮球游戏的玩家千万不要错过，话说本作的宣传画很是拉风啊！

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1.3DS和PSV小编更看好哪一个呢？

出题老师：爱花命

题目2.除了编辑之外，各位最向往的是什么工作？

出题老师：蛋疼星期一（宇多田修正版）

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：关于这个问题吧……

至于3DS和PSV这两个掌机吧，我觉得，其实也不代表我个人的意见。这个，它们都是新一代的掌机，功能都比较新颖。如果非要我说看好哪一个，这其实是非常困难的。就好比2008年奥运会，在刘翔起跑之前你问我能不能预测刘翔的成绩，就算是业内专家，在参照了刘翔以往的记录，研究了年龄对于成绩的影响，查看了当天的风速和风向之后给出了貌似权威的答案，但他也不会想到刘翔会退赛啊。所以呢，我打算保留我的意见，并且认为我的这种作法非常明智，省得以后被人骂做假专家。好吧，其实我心里早有了答案，之所以像上面这么说，主要是因为中午吃了泡面后肚子不舒服，心情不好。

作文题目：全心全意，为人民服务！

开门见山地直说了吧，我想当神仙……算了，这不是职业。我想要死亡笔记，把贪官污吏土匪恶霸都写死，这……也不算职业。我想成为极其牛叉的富二代或官二代，跻身天朝四少……得了，中午的泡面把我吃糊涂了，身为9527一样的低等下人，我只有做梦的权利。对啊，我还可以做梦！我最向往的就是中国共产党中央委员会总书记，中华人民共和国主席，中共中央军事委员会主席，中华人民共和国中央军事委员会主席。梦做完了，肚子还是不舒服，拿上点儿被火碱漂白的低档手纸，直奔五谷轮回之所去也！

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：裤子划几道儿口子才有型！

内行看门道，外行看热闹，所以对于我这个基本没什么时间玩游戏却在游戏杂志负责联络读者朋友的1号苦逼编辑来说，更喜欢看热闹。3DS这个极其具有争议的掌机，自打面世的那天起就非议颇多，不比PSV，还没出来呢就一片好评，但是在我这个不打算买掌机的人开来，我更关注3DS，它给我广大YY玩家带来的欢乐是勿容置疑的。3D效果让人晕菜、眼睛变花，所以我身边很多人都关掉3D玩，这样还省电；降价美，身边一片3DS玩家骂声鹊起，好久没看到大家伙儿这么齐心合力了；新出了一个摇杆的外设，妙哉，大家谈论这件事的时候基本都是一边说一边吐吐沫的……所以我还会继续关注神机3DS的日后发展趋势，我很看好它，这款极具喜感的主机将永垂不朽。

作文题目：啃老族……不知道这算不算工作

自打我自闭、懦弱、没起子、怂的属性成长度上升以后，我就有了一个愿望：有朝一日能不劳而获！虽然这个愿望很渺茫，但我一直贼心不死。如果不干游戏编辑了，我想去串串亲戚，反正我们家三大姑八大姨儿的也多，今天这聊聊天蹭一顿饭，明天那儿侃侃搓一顿，自我感觉还挺好。之所以会突然诞生这个想法，是因为乔布斯的一句话：别在意别人怎么说（其实我是在找个华丽的借口）。反正我希望能够在家里呆着还能有收入的那种工作，据说大家都称之为"啃老族"，不过一旦我这个弥天大愿实现的话，我会努力承担家务做一个合格的家庭妇男的！

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：不多不少，两个正好！

多少年之前掌机只有老任家的，玩家根本不用考虑该买哪台机器。现在索尼加入到掌机竞争中，玩家有了更多选择。现在掌机圈子也就索尼和任天堂两家，同一时期掌机最多也就两个，在3DS和PSV之间与其比较来比较去非得定个谁好谁差，还不如两个都收，因为以后3DS和PSV的游戏大多数不会共通，每台机器上都会有几个自己喜欢的游戏，这样双机待命是最简单的方法。当然还有一个最大的问题就是钱包，我知道现在很多读者还是学生，买一台机器都很吃力，我不建议大家饿肚子买主机，因为我就是这样把胃弄坏的，作为学生还是以学为主，以后工作了赚大钱了，就算十台机器也不是问题。说着说着就扯远了，总之我肯定是双机都收的，无非就是多攒几个月钱，这样的日子我早就已经习惯了。

作文题目：其实我想成为一名天文学家……

我没开玩笑，宇多田从小就对星空异常的感兴趣，小时候自己家有院子时，我最喜欢晚上躺在摇椅上看星星了，不过随着年龄慢慢长大，我都快要忘记这个习惯，因为现在的天空，早已经看不到繁星，至少北京是这样。灰蒙蒙的天让我没一点兴趣，曾经我在电视上看到过一个国家，那里晚上不准开灯，因为夜空是如此的美丽，自己真的好希望可以生活在那里。最后闲扯一句，我一直坚信有外星人存在，地球在浩瀚的宇宙中太渺小了，人类怎能自大的认为这宇宙中只有自己这一种所谓的高等生物呢？

考生姓名：赤银　烤号：J-27气魔姬　学校：如月学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：竞争才会有进步

说实话，两个都挺好。目前来看功能上是PSV占优，而3DS则是靠着先发制人的优势占领了广大的玩家市场。而且在软件阵容上，提前半年以上发售的3DS虽然经过了不短的一段软件真空期，然而这段时间足够令她积累了足够的第三方阵容以应对年底的商战；另一方面，尚未推出的PSVita软件阵容与年初3月的3DS同样并不给力，虽然凭借向下兼容PSP下载游戏多少能够挽回，但是人家3DS可是通用NDS卡带的说，这一点上放弃了UMD传统载体的PSV可以说是着实棋差一招。

当然，从发展的眼光来看，两个平台究竟谁胜谁败尚且难以定论。虽然靠着第三方大作的支持3DS在年底的较量中占尽先机，然而这并不能弥补其在硬件功能上与PSV的差距。说白了3DS就像上次主机换代时的Wii，凭着低成本和小创意取得了先机，然而对于个个是圣斗士的玩家来讲同一种招数可不一定每次都奏效。最终决定一个平台生命力的，果然还是硬件机能以及第三方的支持吧。而目前这两项各占一边的PSV和3DS，未来究竟会如何发展，还是让我们拭目以待好了。

作文题目：小说家

某种意义上讲，撰稿人是和编辑是截然相反的两个极端呢。那种坐在家里动动手指和脑袋就能赚钱的生活方式果然还是令人向往啊。

考生姓名：12月的雪　烤号：星海陆战队　学校：压力山大大学

密封线外吐槽你就输了

12

作文题目：如果可能我两个都买……

真的如果有可能的话我绝对两个都买，两台机器各有各的优势，而且这两款主机上面都有我喜欢的游戏，所以有可能的话当然还是两个都买比较好了。但是，如果真的让我决定二者选其一的话，那么PSV抱歉了，这个时候我只能舍弃你了。我知道就目前公布的掌机数据来看，PSV性能上远超3DS，但是性能好坏真的能决定玩家是否购买他吗？看来这个时候答案并不是100%的肯定，就游戏主机而言什么决定了购买力？答案是游戏。然而现在PSV上面将要公布的新作并不是很吸引我，反观已经发售的3DS，在今年年底到来之前却是大作频繁。所以我只能说：抱歉了！

作文题目：其实我是个侦探……

如果不让我当编辑的话，我绝对转行当侦探。真的，妥妥的，各种侦探。说到侦探，不知大家有没有看过《古畑任三郎》，它彻底改变了我儿时的梦想。这部侦探剧和其他的推理剧有很大的不同，其他的推理剧是知道死者，然后找出线索，推理出杀手是谁。但这部片子却是先告诉你凶手是谁，之后让你去推理杀人过程和线索，在表现手法上有一种"逆推理"的效果。再加上每次找到关键线索之后，那段与观众互动的对话和那找到线索的自信笑容，这些东西都深深的吸引着我。所以如果我不当编辑的话一定去当个侦探，虽然我承认自己不是很聪明……

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年11月上 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

超级马里奥3D大陆(3DS) 刺客信条：启示录(PS3/XBOX360) 大地王国：清算(PS3/XBOX360) 黑暗2(PS3/XBOX360) 极品飞车：亡命游戏(PS3/XBOX360/Wii/3DS) 战地3(PS3/XBOX360) 坎贝拉幸存者：卡特迈之阴影(PS3/XBOX360/Wii) 乐高哈利波特第5-7年(PS3/XBOX360/Wii/PSP) 拳皇13(PS3/XBOX360) 塞尔达传说：天空之剑(Wii) 使命召唤：现代战争3(PS3/XBOX360) 死亡之屋：赶尽杀绝 强化版(PS3) 索尼克世代(PS3/XBOX360/3DS) 死或生5(PS3/XBOX360) 指环王：北方战争(PS3/XBOX360) 终极刺客：赦免(PS3/XBOX360)

●真人MV欣赏

无尽传说主题曲

●格斗视频欣赏

街霸3.3对战视频

●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G（六）

●特别收录（光盘内附赠内容）

PSP游戏《英雄传说 碧之轨迹》
《FIFA世界足球2012》原声音乐集
《英雄传说 碧之轨迹》原声音乐集
红魔馆附赠视频
等精彩内容（详情请见光盘内）

35Min 《终极刺客：赦免》杀手归来！《超级马里奥3D大陆》狸猫装再袭！

由IO Interactive工作室制作，采用最新的Glacier 2引擎开发的《终极刺客：赦免》正式公布。本作的AI相对以往有很大提高，而新引擎支持下的角色动作反应、面部表情等有着大幅强化，在配音阵容上也发生了许多的改变。玩家还可以用很多种方式刺杀目标，本作预定于2012年发售。《超级马里奥3D大陆》是1985年发售于FC平台上的经典《超级马里奥》的系列最新作。游戏中将有以宿敌库巴为首的众多敌人登场。此外马里奥还可以换装成在《超级马里奥兄弟3》里登场的“狸猫装”，玩家们敬请期待吧！

15Min 无尽传说 游戏主题曲真人MV

《无尽传说》是由NBGI公司制作的PS3平台游戏，也是NBGI《传说》系列15周年纪念作品。该游戏首次采用双主角的设计，分别是极度热心的朱德马蒂斯以及天然真诚的米拉玛克丝薇尔。游戏采用承袭系列作特色进化而来的“双重进击线性动作战斗系统”，战斗中必须消耗“攻击计数”与“技术点数”这两种数值来进行攻击。游戏一发售，就受到了很多玩家的喜欢，而《无尽传说》的主题歌《progress》则是由日本流行乐坛教主滨崎步亲情献唱，歌曲非常好听。本期的《电击收藏》特别带来了《无尽传说》游戏主题曲的真人MV，希望大家能够喜欢。

10Min 本期热点 精彩不断

PSP新作《英雄传说：碧之轨迹》是Falcom继《空之轨迹》、《零之轨迹》之后所推出的《轨迹》系列最新作，故事延续《英雄传说：零之轨迹》之后的故事。本作中主角依旧是以我们熟悉的“罗伊德”作为主要人物，在战斗系统上也做出更大幅度的修正与追加内容。使新作又有一个新的高度。本期不仅赠送出此游戏，还带来了游戏的原声音乐。此外，赤银的红魔馆也为大家带来精彩的动画视频。大家不妨去看一看吧！更多精彩内容，详见光盘！

10Min 格斗视频欣赏 街霸3.3对战视频

格斗系列一直受到玩家们的喜爱，说到格斗类游戏，不得不说到《街霸》了，最近在编辑部，《街霸》也受到了各位小编的喜爱，在空闲时我们小编们时不时的相互较量一番，使整个编辑部及其热闹。而上期节目中，我们给玩家带来了《街霸2》的音效演奏《机器猫》，玩家看了是不是觉得很有意思呢？而本期的《电击收藏》依旧为玩家带来的是格斗类的视频，此次则是《街霸3.3》的对战视频，喜欢格斗类的玩家们是不是都等不及了呢？那就一起到光盘看一看吧！

15Min 动画欣赏 怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G（六）

Capcom于去年发售的《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村》可以说无论在战略还是在销量上都取得了不错的成绩，而这款老少皆宜的佳作在今年发售的最新作《怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村G》也受到了各位玩家们的一致好评，玩家可以在空闲时间，叫上几个朋友一起去展开狩猎。当然，今年推出的《怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G》动画，也备受玩家的喜爱，动画中的猫猫们很萌的表情实在让人难忘。本期《电击收藏》再次带来了动画《怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G》第六集的内容，玩家们不要错过哦！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

电子游戏软件 VOL.310

临近年末，大作迭出，玩家们迎来欢乐的海洋！

邮购电话：010-64472180
广告合作：010-64472919